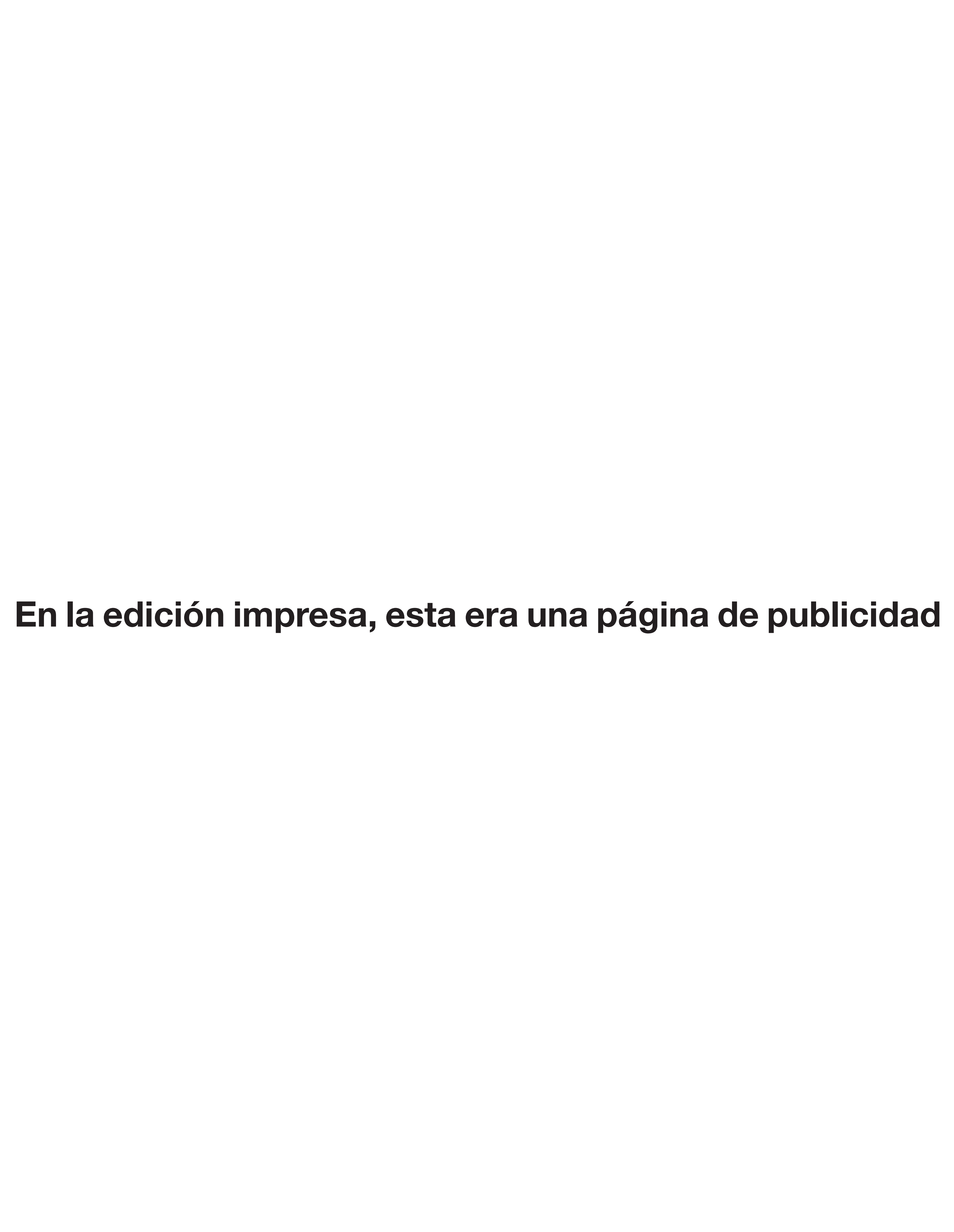
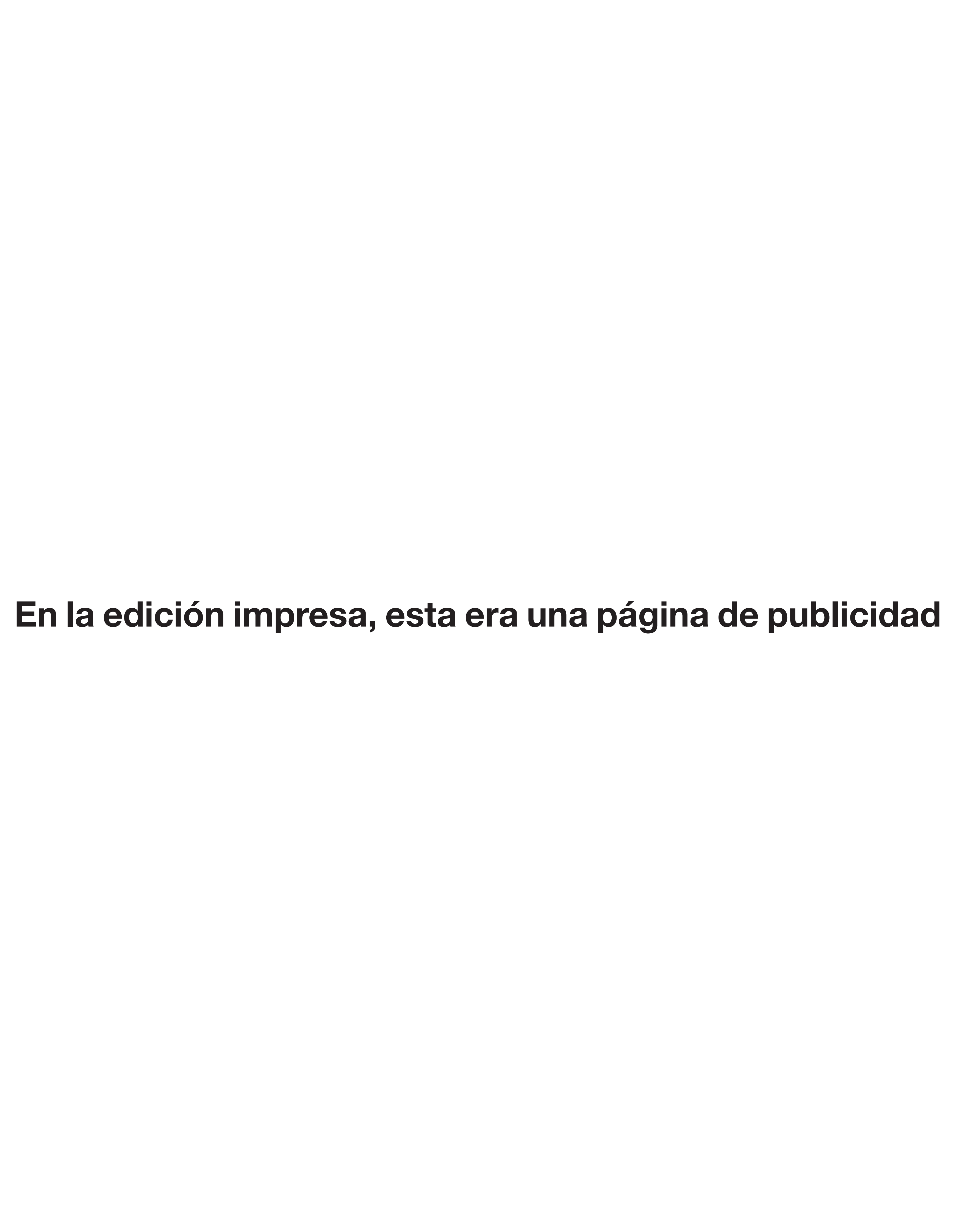
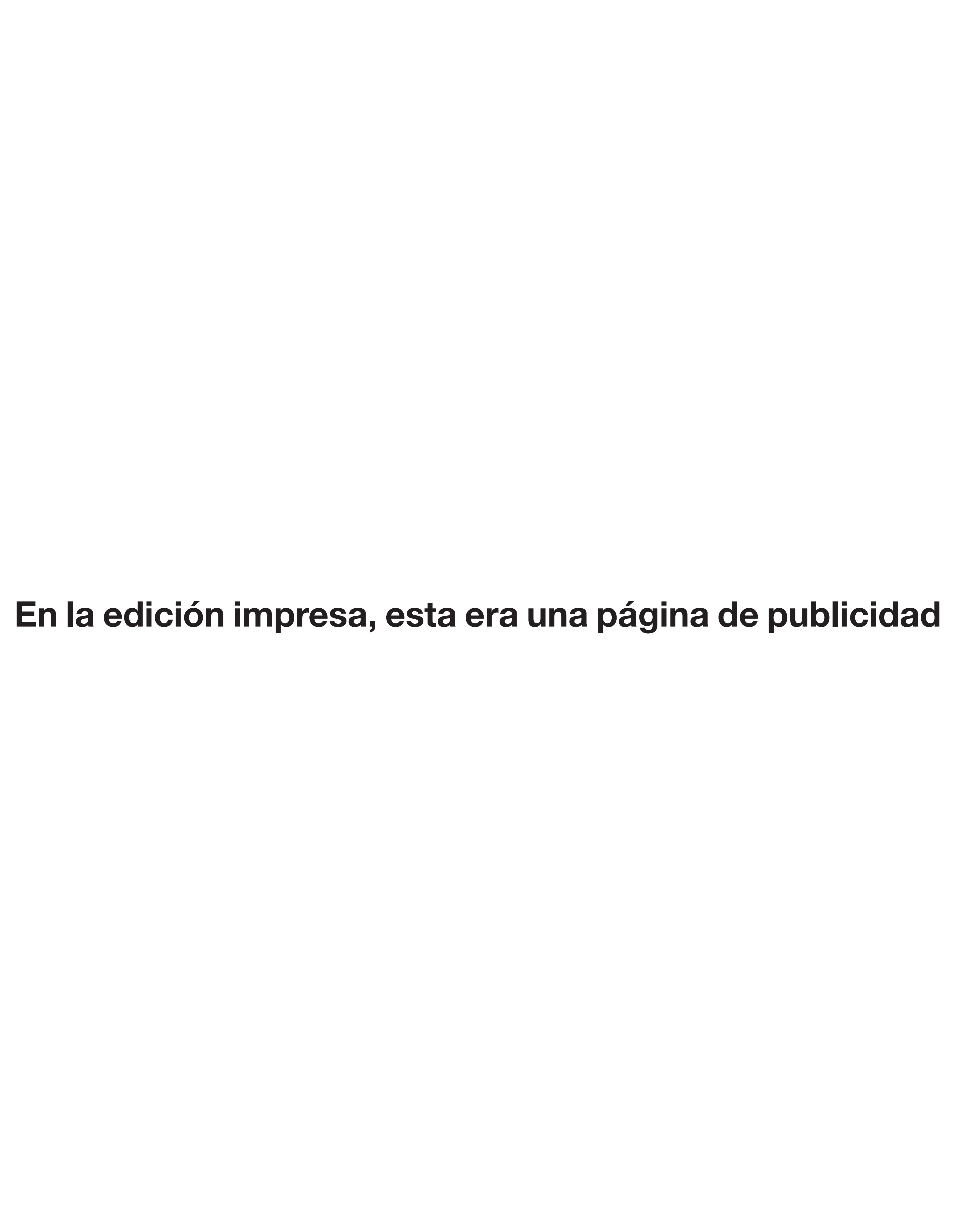


POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERS
00% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUG
Nº. 127 • AGOSTO 2005
Micromanía
Micromanía 20 años 1985-2005
HOBBY PRESS
AÑO XXI
Número 127
8 424094 820313
00127
ASÍ SERÁ LO NUEVO DEL CREADOR DE EMPIRE EARTH
RISE & FALL
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
Vive la estrategia en primera persona
NUEVAS IMÁGENES
¡¡Antes que nadie!!
PREY
Alucinarás con la acción
A EXAMEN
Todas las novedades
PORT ROYALE 2
BOILING POINT
WORMS 4 MAYHEM!
THE BARD´S TALE
LOS 4 FANTÁSTICOS
Y MUCHAS MÁS...
LA SOLUCIÓN DEFINITIVA
GTA SAN ANDREAS
Guía paso a paso para llegar al final
REPORTAJE
Todos los juegos de VELOCIDAD
Tuning • Rallies • Alta Competición
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 1990
La llegada oficial de las consolas


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2005
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer



Sácale todo el juego a las vacaciones

Bienvenido un mes más a Micromanía. Estoy seguro de que mientras lees estas líneas estás disfrutando a tope de tus vacaciones. Otros, ya ves, seguimos aquí, en la redacción de Micromanía al pie del cañón, para servirte la mejor información sobre juegos para tu PC pero, eso sí, unos soñando con la playa y otros con el monte y los bichos del bosque. Aunque si seguimos aquí es por algo, lógicamente: los juegos, las novedades, la actualidad del PC y los bombazos, que no paran ni en vacaciones... ¡ya no se tiene respeto a nada! :)

El caso es que, claro, después del E3 y con el tremeeeeeendo calor que hace uno se imaginaba que en estos meses todo estaría más tranquilo que de costumbre pero... ¡qué error, amigo! ¿Podrás estar tranquilo cuando descubras todo lo que te espera con un juegazo como el que te traemos este mes en portada? Porque te aseguro que toda la redacción de Micromanía –yo el primero– está alborotada con «Rise & Fall», el nuevo proyecto de Rick Goodman. Si quieres descubrirlo, lee el reportaje que te hemos preparado porque, créeme, merece la pena.

Pero, como siempre, ya te imaginarás que Micromanía este mes tampoco se acaba en la portada. Ya te digo, uno piensa que vienen meses de cierta tranquilidad pero de eso, nada. Hemos sudado lo nuestro, y no por el calor, para comprimir en las páginas de este número toda la información que nos ha inundado durante las últimas semanas y que no tiene desperdicio. Fíjate, si no, en los títulos que te vas a encontrar en este número de Micromanía, entre avances y análisis: «Los Sims 2. Noctámbulos», «Fahrenheit», «Sniper Elite», «Myst V» –una serie mítica que está a punto de decir adiós, de forma definitiva–, «Moto GP 3», «Port Royale 2. Imperio y Piratas» –¡qué bueno es el nuevo juego de FX!–, «Worms 4: Mayhem!», «The Bard's Tale»... ¡Buff!, que no paran... ¡y todavía quedan más!

Pero, encima, vas a encontrar una solución con todos los pasos para llegar al final de «GTA. San Andreas» –bien, ¿eh?–, un reportaje con los mejores juegos de velocidad, todo lo que pasó en 1990, en la sección Retromanía y avances tan impactantes como el que te hemos preparado con lo más nuevo sobre «Prey», uno de los bombazos de 2006. Como siempre, sólo en Micromanía. Y te dejo ya, recordándote que no pases por alto el DVD del mes: «SWAT 2», unas demos impresionantes, los PDF de las revistas de 1990... Y, bueno, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos.



Disfruta las vacaciones, que Micromanía sigue aquí para que les saques más juego...

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Pág. 78

Solución

GRAND THEFT AUTO. SAN ANDREAS
Las calles son una selva, pero con nuestra ayuda no tendrás problemas para ganarte el respeto que mereces.

Pág. 122

Reportaje

PREY
Ha sido la gran sorpresa del E3, donde ha causado furor. Te revelamos aquí todos los detalles en exclusiva.



Preview

MOTO GP 3
Empieza a calentar motores, porque el motociclismo vuelve a nuestros PCs después de una larga ausencia.

Pág. 38



Pág. 30

Prewiew

LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS
Se acerca la expansión más "oscura" de «Los Sims 2» y te adelantamos cómo será. ¿Estás preparado para las juergas más alocadas?

En este número

Revista Micromanía Nº 127 - Agosto 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 7 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo original «S.W.A.T. 2», todas las revistas de 1990 en PDF, las mejores demos del mes -«Dungeon Siege 2», «Worms 4»...- y mucho más...

Reportaje

JUEGOS DE VELOCIDAD

¿Qué prefieres? ¿Los rallies, el tuning, la alta competición? Elige tu estilo preferido y písale...

Pág. 94



Pág. 24

Reportaje

RISE & FALL

Descubre en esta gran exclusiva cómo será el juego que revolucionará la estrategia en tiempo real.

Review

PORT ROYALE 2

Analizamos para ti el tesoro más valioso de FX. ¡Arrr, marinero!

Pág. 52

índice por juegos

▲ El espectáculo del fútbol en acción: ésta podría ser una foto de portada en cualquier diario deportivo.


▲ También se recrea con máxima fidelidad hasta el último detalle de los estadios, con resultados tan espectaculares como éste.

«FIFA 06» llegará este otoño... ¡¡y tenemos las primeras imágenes!!

Esta es la cara del nuevo «FIFA»

EA se ha propuesto este año crear el simulador deportivo más realista y personalizable, que toque todas las facetas del fútbol y sea a la vez el más divertido... ¿lo conseguirán?

Deportivo · EA Canadá · Electronic Arts · Otoño 2005

Saca brillo a tus botas si te gusta dar patadones al caucho cosido, porque la serie futbolística más popular maneja unas expectativas muy altas para su nueva edición, «FIFA 06», y ya tan sólo la lista de promesas que acompaña al proyecto puede disparar tus ilusiones.

El Modo Carrera vuelve a estar presente, poniéndote al frente de un club deportivo durante quince años, tiempo más que suficiente para demostrar tu habilidad (o tu ineptitud). Buscarás patrocinadores, decidirás las tácticas, ficharás jugadores estrella y convertirás a jóvenes promesas en figuras legendarias cuyo traspaso sanee las cuentas del club.

Cada uno de tus jugadores puede ser personalizado y adaptado a tus gustos, modificando su apariencia física y estilo de juego. Ahora bien, si prefieres utilizar a los futbolistas de la base de datos del juego, tendrás donde elegir porque las cifras serán espectaculares: más de veintiún ligas, diez mil jugadores y todas las estadísticas de la temporada 2005/2006. Estadios, equipos, estrellas del fútbol mundial... todo totalmente real y completado con una serie de videos históricos del pasado y presente del deporte rey.

Una vez en el campo, el control será más intuitivo y eficaz que nunca, permitiéndote realizar toda clase de jugadas con facilidad y habilitando una serie de botones para tomar decisiones tácticas en pleno partido.

«FIFA 06» incluirá opciones multijugador: hasta ocho rivales podrán competir offline, mientras que quienes opten por hacerlo online podrán limitarse a unos partidos o participar en la FIFA Interactive World Cup.

> *«FIFA 06» abarcará todas las opciones de juego imaginables, desde la simulación hasta la gestión del club*

Febril actividad en Paragon City

«City of Heroes» se pone al día

Rol Online · Cryptic Studios/NCsoft · Friendware · Disponible

Los chicos de Cryptic ya tienen a punto la quinta actualización gratuita de «City of Heroes», que descubrirá una nueva zona, Croatoa, con sus villanos correspondientes, y una Task Force. Además, habrá misiones y eventos de zona, y sets de poderes nuevos como Archery y Sonics estarán disponibles para Defenders, Blasters y Controllers. Pero ésta no es la única novedad, puesto que durante los próximos meses tendrá lugar el "Super Summer Slam Spectacular" (S4), una competición por etapas en cuya primera fase hay que diseñar el vestuario de un grupo de cinco héroes, que posteriormente se enfrentará en la Pentad Cup, una serie de combates en las arenas PvP. La Gran Final reunirá a los mejores para conocer a los campeones de Europa, que se llevarán gloria y jugosos premios. ■





▲ ¡Es la hora de las tortas! Todos a luchar hasta que sólo quede uno en pie y el resto tenga que pedir clemencia.

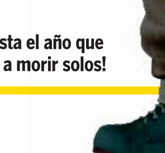
Pyro Studios confirma el retraso de «Commandos. Strike Force»

¿Cómo? ¡¡¿Para el año que viene?!!

Acción · Pyro · EIDOS · 2006

Nuestro gozo en un pozo. Aunque todavía no sabemos muy bien las razones, lo que Pyro Studios ha confirmado es que «Commandos Strike Force» se ha retrasado... ¡hasta 2006! No tenemos idea de si la compra de EIDOS por parte de SCi ha tenido algo que ver en esta decisión pero, bueno, aunque nos fastidie, al menos nos consolaremos sabiendo que al tener más tiempo para el desarrollo, los chicos de Pyro seguro que aprovechan para mejorar infinidad de cosas del juego... y eso que la versión que habíamos podido jugar ya tenía una pinta realmente estupenda... ■

▶ ¿Cómo? ¿Que no puedo atacar hasta el año que viene? ¡Oiga, que los nazis no se van a morir solos!







▲ Todo un Real Madrid – Barcelona en tu pantalla, con sus estrellas perfectamente recreadas. Hasta las vallas publicitarias son reales...



▲ El Modo Carrera te permite meter baza allá donde antes no era posible. Ahora realmente controlas todo lo que tiene que ver con tu club.



▲ Mejillas, nariz, corte de pelo... modifica todo aquello que desees hasta que el aspecto físico de tus jugadores te deje satisfecho.

La cifra

R.Y.L. path of the EMPEROR

1.000.000

de dólares es el premio más alto jamás concedido en la competición de un videojuego, y el honor le corresponde a «RYL: Path of the Emperor». El MMORPG de PlanetWide Games ofrece 250.000 dólares anuales durante cuatro años al vencedor de los reñidos combates en los que participarán jugadores de todo el mundo hasta el 30 de abril de 2006, con una final que se celebrará durante el E3 y será retransmitida en directo. ■

Primeros detalles de la expansión «Aftermath»

«Half-Life 2» más femenino

➲ Acción ➲ Valve ➲ Otoño 2005

No son necesarias las presentaciones: «Half-Life 2» es uno de los juegos más aclamados de 2004, y cualquier noticia sobre su expansión, bautizada como «Aftermath», provoca el inmediato interés de una inmensa comunidad de jugadores. Esta expansión, prevista para el otoño de este mismo año, prolongará argumentalmente los acontecimientos que tuvieron lugar en el juego original y partirán de la caótica situación en la que se encuentra la Ciudadela, obligando a Gordon Freeman y Alyx a escapar cuanto antes y no sin problemas. Poco es lo que se conoce del argumento, pero sí se sabe que en esta ocasión el personaje de Alyx (la hija del científico Eli Vance) jugará un papel más importante y activo en la aventura. ■



▲ ¡Aquí está el poder femenino! Alyx Vance pasa a la acción, ya era hora de que demostrara su valía...



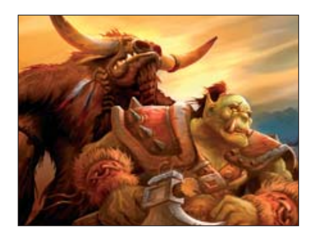
▲ Quien tiene un arma, tiene un tesoro. O, al menos, más posibilidades de salvar su pellejo.

últimahora



Proein trae más aventuras. Tras un acuerdo con Dreamcatcher y The Adventure Company varios títulos están en camino, el primero de ellos la aventura gráfica «El Secreto de la Caverna Perdida» que, totalmente en castellano, saldrá este mismo mes por 19,95 euros.

La primera nación Wi-Fi. Isla Mauricio podrá presumir de algo más que playas paradisíacas con su proyecto para instalar una red inalámbrica en todo el país, convirtiéndose así en la primera nación en la que cualquier ordenador podrá conectarse a Internet sin cables.



La Blizzardmanía invade California. ¿Hay algo mejor que una turba de fans de Blizzard? La Blizzcon es una convención prevista para los días 28 y 29 de noviembre en Anaheim, California, cuyos datos e invitados se irán desgranando en **www.blizzard.co.uk/blizzcon.**

Rockstar Games Upload 4. La competición multimedia que premia contenidos online como Cortometraje, Mezcla DJ, Relato de Ficción y Diseño Multimedia ha abierto su inscripción hasta el 30 de septiembre. No te despistes si quieres aspirar a algún premio y visita la página **www.rockstargames.com/upload**



Un pez espada en Vivendi. La compañía ha anunciado la adquisición del desarrollador independiente Swordfish Studios, («Brian Lara International Cricket 2005» o «Cold Winter»). El estudio británico, galardonado en varias ocasiones, mantendrá su sede y plantilla en la ciudad de Birmingham.

El Termómetro

Caliente

Parche para clanes en DAoC. Mythic Entertainment ha desarrollado para «Dark Age of Camelot» un parche que introduce un nuevo sistema de clanes con sus propios niveles y méritos, además de algunas características inéditas en el género como la recaudación de cuotas entre sus integrantes o los trofeos.

«Pro Evo Soccer 5» ya tiene cara oficial. El futbolista del Arsenal, Thierry Henry será el rostro oficial del juego de Konami. El jugador asegura ser fan de «PES» desde hace más de diez años, y seguro que estará deseando ver la nueva versión, prevista para finales de 2005.

Templado

Más aventuras que vivir en «Everquest II». «The Splitpaw Saga» es el título del segundo "pack" para el juego, una ampliación más pequeña que las expansiones –y más barata, 7,99 dólares– que añade nuevas zonas y aventuras. En septiembre llegará, esta vez sí, la primera expansión para el juego.

Acción con potencia AMD. Kyloton y Digital Jesters han anunciado que tras colaborar con AMD en el desarrollo de su juego de acción «Bet On Soldier: Blood Sport», éste contará con versión de 64 bit optimizada para aprovechar la potencia del procesador Athlon 64 FX.

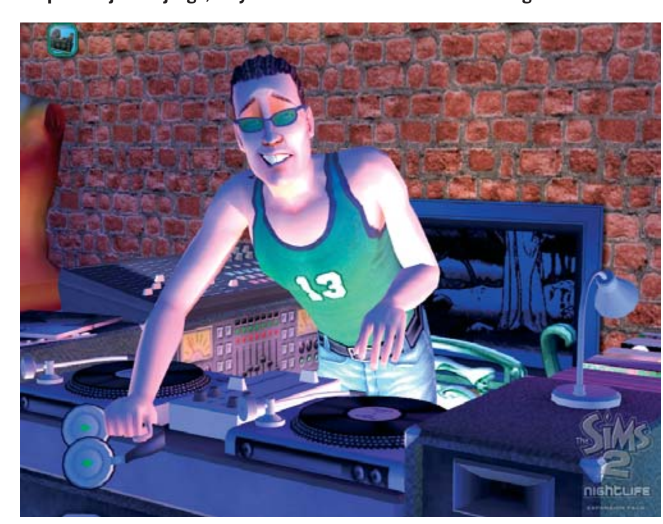
Frío

Don Vito Corleone tendrá dos voces. No todo el trabajo que Marlon Brando grabó para el videojuego «El Padrino» será utilizable debido al entonces precario estado de salud del actor. El juego incluirá parte de estas voces, pero los diálogos del personaje serán completados por otro actor.

Bancarrota de Hip Interactive Canadá. Otra compañía que se ha declarado en bancarrota, aunque parece que esto no afectará a su filial europea, que continuará sus actividades como editor y distribuidor, manteniendo los lanzamientos previstos.



▲ Ser productor de un juego de los Sims permite relacionarse estrechamente con los personajes del juego, tal y como Torneau demuestra en la imagen.



▲ Gracias a gente como Tim y a personajes como éste, la vida de nuestros Sims será un poco más golfa, aunque solamente sea durante una noche a la semana.

Tim LeTorneau presentó «Noctámbulos» en España

El "padre" de la juerga Sim

➲ Simulación ➲ Maxis
➲ EA España ➲ 12 Septiembre

El productor de «Los Sims 2: Noctámbulos», –en este mismo número de la revista tenéis una preview– visitó las oficinas madrileñas de Electronic Arts para mostrar a la prensa toda la diversión que les espera a nuestros Sims. Tim LeTorneau nos aseguró que no ha sido una expansión planeada desde el principio: "la única que teníamos planeada era «Universitarios» puesto que se trata de una expansión destinada a una etapa que queríamos cubrir, la de los jóvenes. Pero es la única, básicamente hemos preferido ver antes las reacciones de los jugadores, sus necesidades y demandas e incluso realizar estudios entre ellos antes de pensar en la temática de otras expansiones." Seguro que será otro éxito. ■

Tony Aguilar, de DJ a doblador

La voz del graffitti

➲ Acción ➲ The Collective ➲ Atari ➲ Septiembre 2005

El popular locutor y DJ Tony Aguilar será la voz española de Gabe, el protagonista de «Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure», juego en el que un artista del graffiti lucha contra la prohibición en su ciudad de esta expresión artística, a la vez que se enfrenta a bandas callejeras. Acción, colorido urbano y una banda sonora que atrajo desde el principio al locutor –conocido por su trabajo en Los 40–, quien se ha declarado entusiasmado con el proyecto por su realismo y jugabilidad. ■

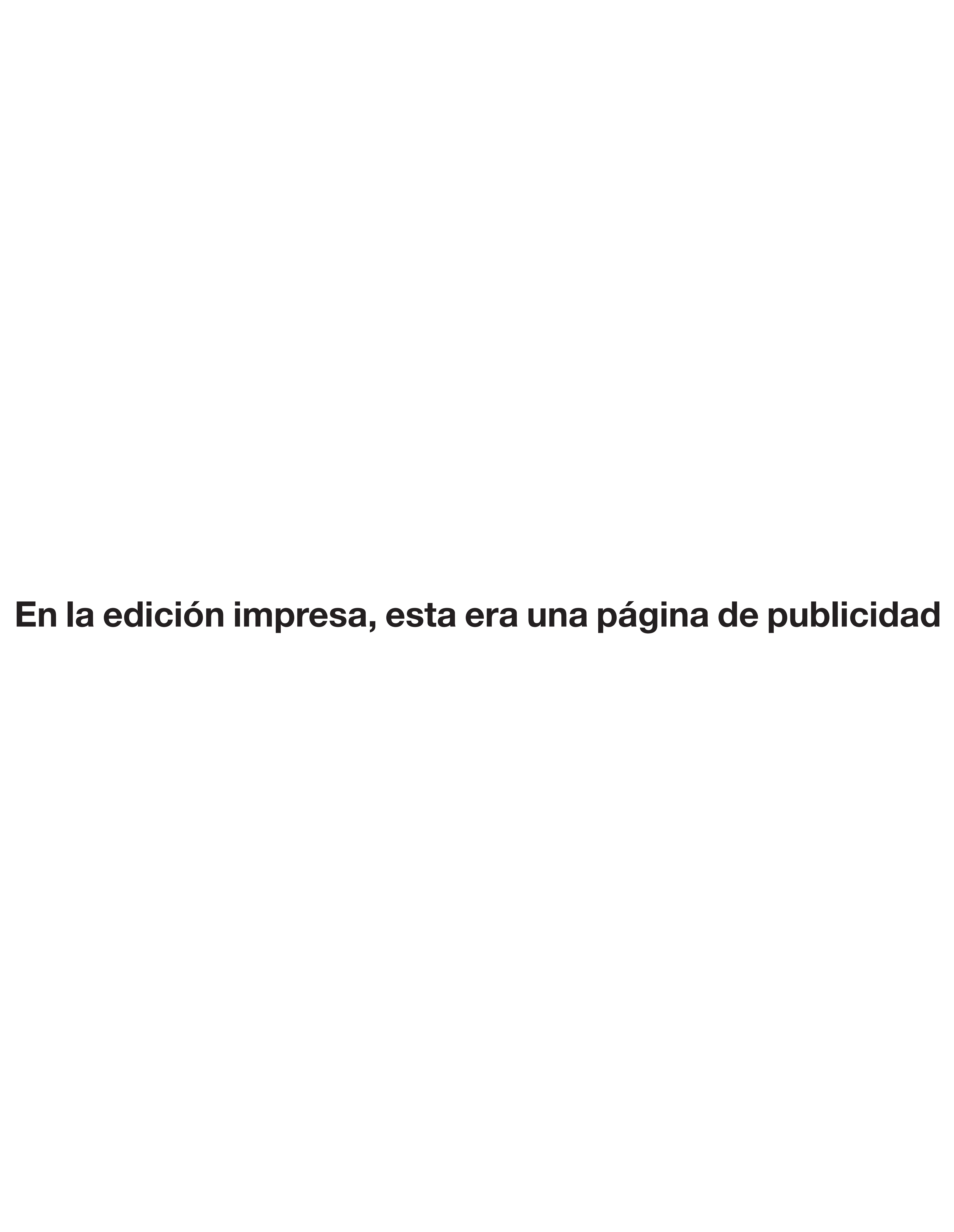


¿Sabías que...

... Inon Zur ha sido el compositor elegido para crear la banda sonora del nuevo juego de NCsoft?



El popular músico, conocido tanto por las composiciones de videojuegos –«Prince of Persia: El Alma del Guerrero», «Men of Valor», «Champions of Norrath: Realms of Everquest»– como de series de televisión –"Digimon", "Power Rangers", "Escaflowne"– será el encargado de la partitura de «Exteel», el nuevo título online de NCsoft que ofrecerá acción y combates entre robots gigantes que el jugador podrá crear y modificar a placer.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



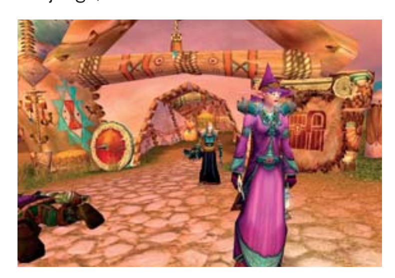
Breves

Activision compra a «Shrek 2». O, mejor dicho, a los creadores del juego, los estudios Beenox, responsables de «THUG 2», «Los 4 Fantásticos» o «X-Men Legends 2». Ambos se mostraron satisfechos y ya hablan de proyectos futuros.



«Flatout 2» calienta motores. Si eres de los que han disfrutado con el divertidísimo «Flatout», te alegrará saber que Bugbear trabaja en una segunda parte, que aparecerá a lo largo de 2006.

«World of Warcraft» tendrá expansión, claro. Raro sería lo contrario, después del espectacular éxito obtenido. Lo ha confirmado Shane Dabiri, productor del juego, en el foro oficial de Blizzard.



Excepcional encuentro sobre animación y videojuegos

En A Coruña se ve el futuro

Industria · Junio-Julio 2005

El pasado 2 de julio se dio por finalizada la edición 2005 de MUNDOS DIGITALES en A Coruña, que estuvo repleta de invitados y actividades. Ha sido una semana en la que los visitantes han podido probar las últimas novedades en consolas como Xbox, Nintendo DS y Sony PSP, instaladas en la Zona Permanente de Juegos, además de asistir a las múltiples conferencias de destacados desarrolladores de videojuegos nacionales e internacionales.

Programadores de Cambridge Studios («Medievil») o Pyro Studios («Commandos»), profesionales de compañías como Filmax, Animated Pixel, Framestore, Dreamworks o Walt Disney... en Mundos Digitales ha habido tiempo para la reflexión, los encuentros y talleres e incluso la diversión, siempre en torno al eje temático central del evento: animación y videojuegos.

Especialmente interesante resultó la presencia de Adam Russell, responsable de la IA de un juego como «Fable» y su opinión acerca de que la Inteligencia Artificial será un componente fundamental en los juegos del futuro. A juicio de Russell, los próximos títulos deben centrarse en este apartado y desarrollar la creatividad del jugador, poniendo como ejemplo su propio juego, con la versión PC próxima a salir al mercado, el esperado «The Lost Chapters». ■



▲ Adam Russell, Jefe de programación e Inteligencia Artificial de «Fable» durante su ponencia sobre la IA que habrá de formar parte de los videojuegos del futuro.



▲ Siete días llenos de actividades, con tanto éxito de público e invitados que es fácil augurar la celebración de un futuro MUNDOS DIGITALES 2006.

La estrategia es cosa de titanes de metal

«Total Annihilation» ya tiene un heredero

Estrategia · Gas Powered Games · THQ · 2006

Con Chris Taylor al frente, Gas Powered Games ha creado juegos como «Total Annihilation» o «Dungeon Siege», bagaje suficiente como para justificar la expectación ante el nuevo proyecto que ahora inicia junto a THQ. «Supreme Commander» será un juego de estrategia en tiempo real del que no se sabe más, tan sólo la intención de que sea tan asequible como revolucionario y una cierta conexión con «Total Annihilation», aunque no se habla, oficialmente, de que sea una segunda parte. En la página web: **supcom.gaspowered.com** de momento sólo se confirma que el juego está en desarrollo y que aparecerá a lo largo de 2006. ¡Hala, a esperar! ■



◄ Taylor promete acción a gran escala y control absoluto sobre todo lo que influya en el combate.

Los videojuegos asaltan las salas de cine

¿Hollywood se queda sin ideas?

Rol · Gas Powered Games · Microsoft · Agosto 2005

Seguimos trasladando juegos de éxito al cine. El último será «Dungeon Siege», con Mathew Lillard como protagonista –¿alguien se acuerda del Shaggy de "Scooby Doo"?– además de Ron Perlman, John Rhys-Davies y... ¡Burt Reynolds! Dirige Uwe Boll y coreografía las escenas de acción Tony Ching ("La Casa de las Dagas Voladoras" y "Hero"). Y ahí van un par de proyectos más: un film basado en «Max Payne» y otro en «American McGee's Alice» con Sarah Michelle Gellar (Buffy) en el papel protagonista. ■



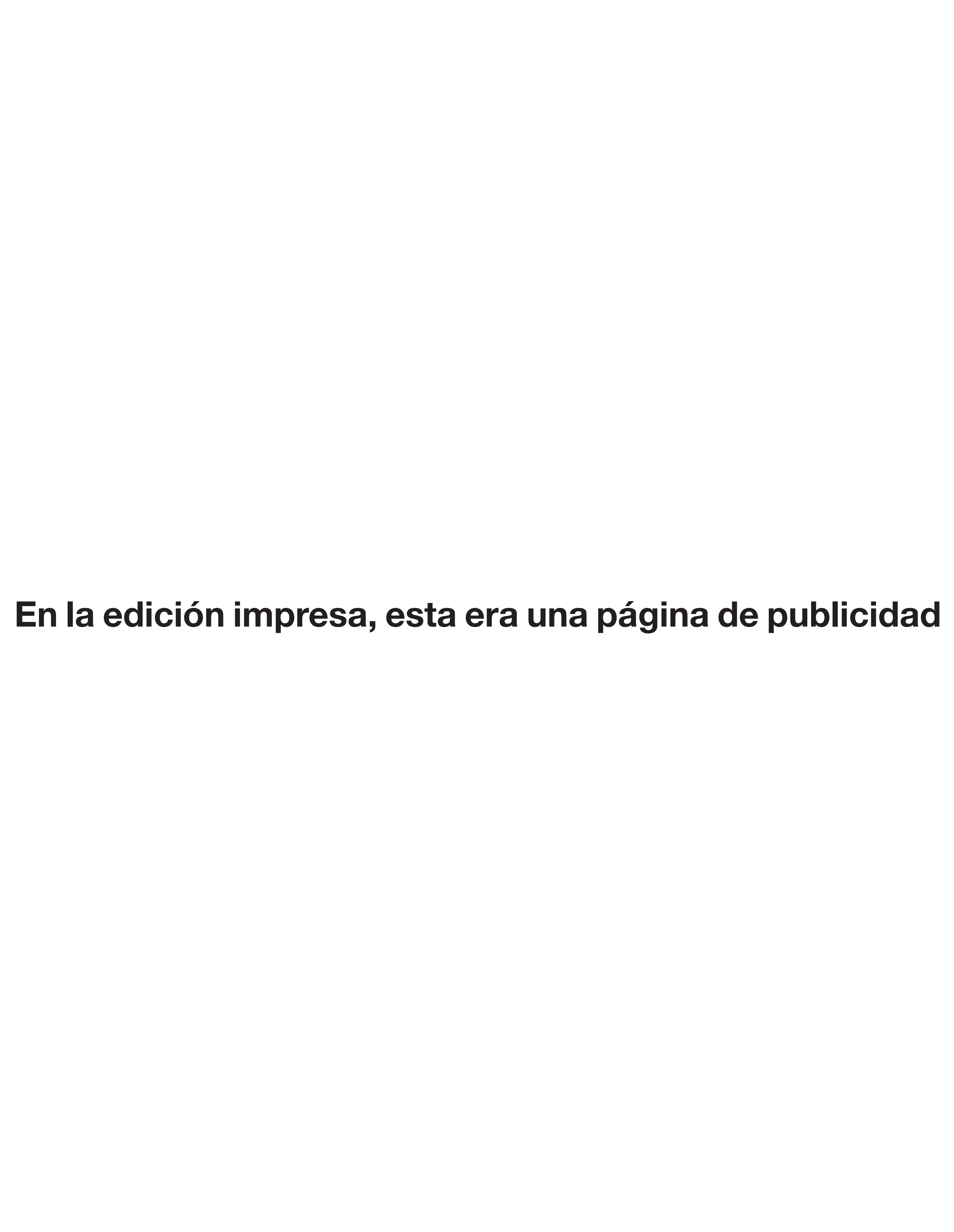
▲ A ver como meten a Burt Reynolds en un juego de rol y acción como «Dungeon Siege»...

En voz baja...

... ha anunciado Codemasters la creación de una división para juegos online. Codemasters Online Gaming creará un portal al tiempo que publicará títulos multijugador online... aún por conocer, pero en breve facilitarán nombres.



¿Modo online para «Toca Race Driver 3»?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

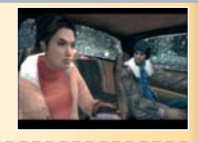


*Ni un sólo cambio en la lista de los más deseados, al menos en lo que se refiere a sus integrantes, pero movimiento sí que ha habido... y no todo ha sido bueno. Lo peor, sin duda, que se ha confirmado el retraso de **«Commandos. Strike Force»** y que, con toda probabilidad, no lo veremos hasta... ¡el próximo año!*

Parrilla de salida



Fahrenheit



➔SEPTIEMBRE 2005 ➔AVENTURA ➔QUANTIC DREAM ➔PC/PS2/XBOX

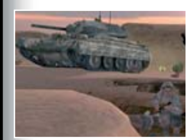
Una de las aventuras más prometedoras para este año, con un guión capaz de ponerte más nervioso que un flan y una estructura narrativa de quitarse el sombrero.

Quake IV

➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION ➔PC

Empieza a dejar de ser un proyecto para convertirse en una jugosa realidad. Su presentación en el E3 ha dejado con la boca abierta a más de uno.

Call of Duty 2



➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔INFINITY WARD/ACTIVISION ➔PC/XBOX 360

Si la acción bélica es lo tuyo y disfrutaste como un loco con el juego original, apúntate a la segunda parte de «Call of Duty», que promete ser de lo mejor del género.

Fable. The Lost Chapters

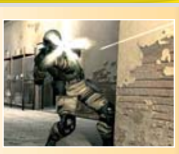
➔OTOÑO 2005 ➔ROL ➔LIONHEAD ➔PC

Puede ser uno de los grandes bombazos del rol en 2005 y ya falta menos para tenerlo en nuestras manos. Ve pensando en el personaje que te harás...

Calentando Motores



F.E.A.R.



➔OTOÑO 2005 ➔ACCIÓN ➔MONOLITH/VIVENDI ➔PC

Es uno de los juegos con mejor pinta y, desde hace tiempo, una de las grandes promesas de este año en la acción. Cada vez que vemos algo de él nos parece más impresionante.

El Padrino

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN/AVENTURA ➔EA GAMES ➔PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?

The Matrix. Path of Neo

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔SHINY ➔PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo, el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste.

Age of Empires III



➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔ENSEMBLE/MICROSOFT ➔PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?

En boxes

The Movies



➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔LIONHEAD ➔PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.

Black & White 2

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔LIONHEAD ➔PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.

Commandos Strike Force

➔2006 ➔ACCIÓN ➔PYRO STUDIOS ➔PC

Cuando ya lo teníamos en las manos, después de probar la primera versión jugable... ¡se retrasó! Y aunque no está confirmada la fecha, se va casi seguro a... ¡2006!



Un agitado presente para «The Matrix Online»

Sony ya controla Matrix...

➔ **Rol Online** ➔ **Sony Online Entertainment/Monolith Studios/Warner** ➔ **2005**

Parece que a «The Matrix Online» y a sus responsables les ha mirado un tuerto. Primero, el surrealista sistema para darse de baja como jugador. Después, su distribución en España, que ha pasado casi desapercibida. Ahora, se hace oficial que se habían producido despidos entre los responsables de los servidores... que han sido de nuevo contratados por Sony Online que, a su vez, se ha quedado con la licencia del juego para su explotación... ¡Menudo jaleo! Y todo parece que se debe a que Sony ha conseguido con ello la licencia de Warner para un nuevo juego online, que estaría basado en los personajes de DC comics y que saldrá en 2007. ■

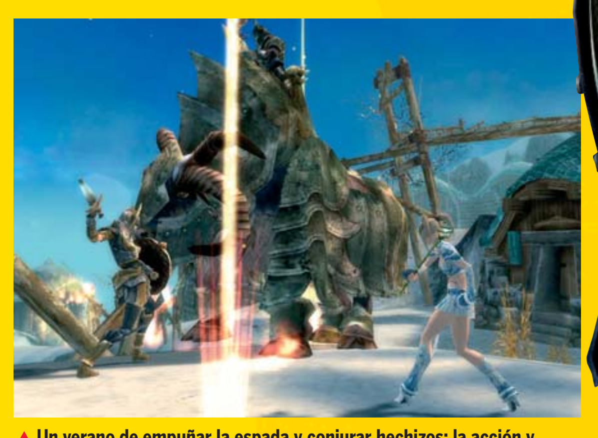
Novedades en el sistema de recompensas



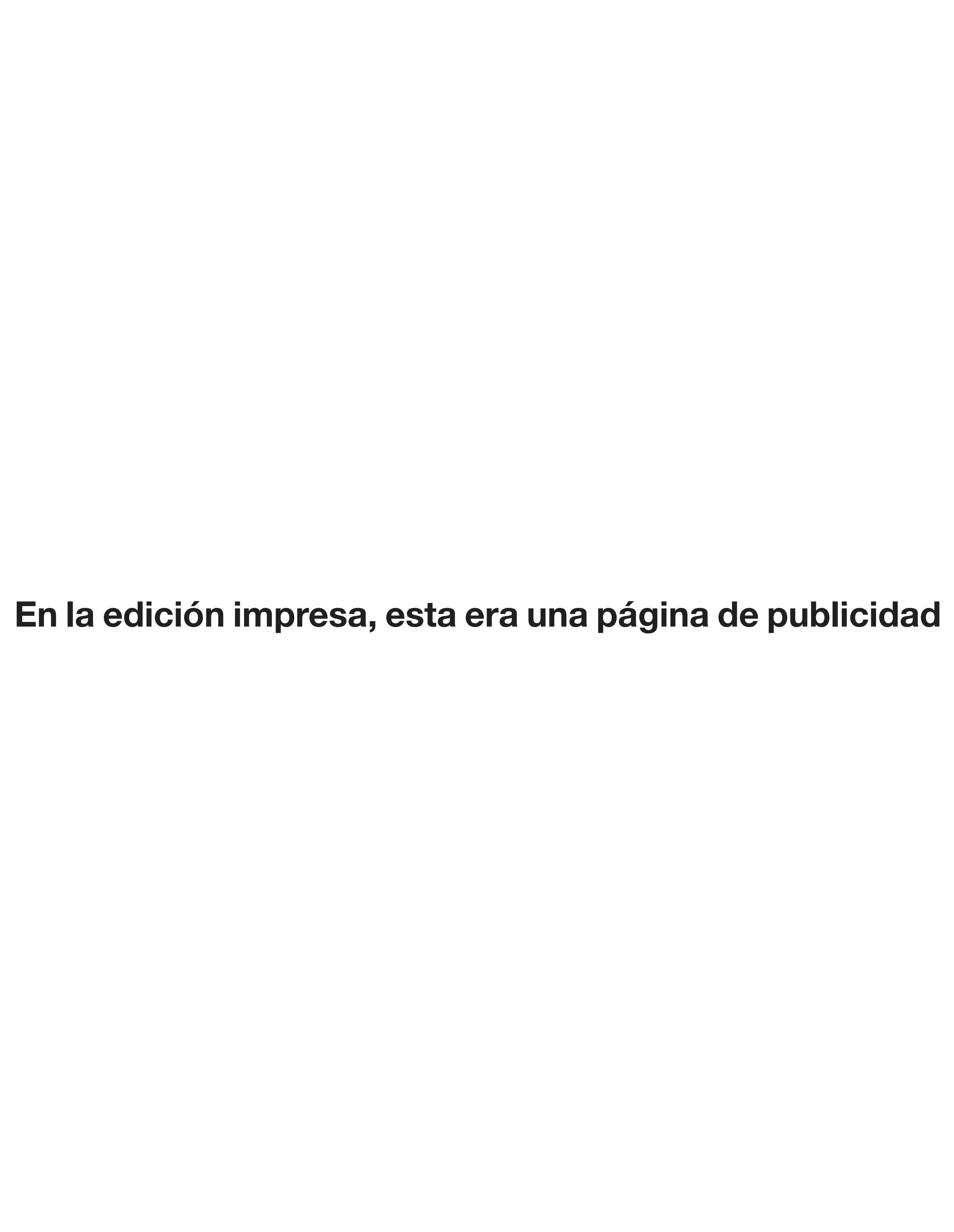
«Guild Wars» a tope

➔ **Rol** ➔ **NCsoft** ➔ **Friendware** ➔ **Ya disponible**

¡No para de crecer! Llegan nuevas aportaciones a «Guild Wars». La última es la llamada "Facción", con la que se introduce un nuevo sistema de recompensas basado en puntos, representando la relación del personaje con su dios. Está orientado a los más aficionados al combate entre jugadores. Sus personajes obtendrán puntos de experiencia, con los que conseguir armas y armaduras que antes no estaban disponibles. Eso sí, la facción de Balthazar, –Dios de la Guerra– será recompensada sólo en el modo de combate PvP. También se preparan dos nuevas áreas mediante actualización gratuita: la Huella de Grenth y la Fragua del Pesar, lugares en los que viven algunos malvados jefes a combatir. ¡Se presenta un verano muy movidito en Tyria! ■



▲ **Un verano de empuñar la espada y conjurar hechizos: la acción y los enemigos no tienen límite en el mundo de «Guild Wars».**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El regreso del rey mono

Peter Jackson's King Kong

UBISOFT · ACCIÓN/AVENTURA · NOVIEMBRE 2005

¿Qué se oculta en esta isla? Lo que parecía un lugar deshabitado que no aparecía en ninguna carta de navegación resultará ser un auténtico criadero de monstruos y criaturas terroríficas. En Isla Calavera el tiempo se detuvo hace mucho para dar cobijo a unos seres tan hostiles como enormes. Y, entre ellos, el más poderoso, King Kong, se ha enamorado de... ¡tu novia! Mira, al menos la defenderá del resto de monstruos de la isla. Algo es algo...





¡Corre, corre que te quemas! Los nativos de la Isla Calavera no parecen estar muy contentos de que hayas llegado a ella para molestar a su adorado Kong. Así que su recibimiento, pese a ser muy "caluroso", no es precisamente muy amistoso. No lo dudes y ocúltate de su vista, porque los dinosaurios y King Kong no son los únicos peligros de esta isla.



◄ **¡DEL CINE A TU PC!** ¿Aún no sabes cuál va a ser la película de estas navidades? Pues sigue a Peter Jackson y la enorme estela de King Kong. Prepárate para un espectáculo de acción que se estrenará en tu PC antes incluso que en la gran pantalla, y será así de imponente. ■

▲ **En el papel de Jack no te dan un respiro.** Intentas rescatar a la chica mientras una jauría de dinosaurios no te da tregua. Menos mal que eres un hombre de recursos y podrás usar todo lo que encuentres a tu paso contra estas feroces criaturas: armas, palos, piedras... La acción más intensa que puedas imaginar te espera en «King Kong». ■

▲ **¡Y, encima, llueve!** Pues sí y, como se suele decir, no dejan de acosarte ni a sol ni a sombra. Pero es que el espectáculo visual que será «King Kong» no dejará de asombrarte ni por un momento. Toda la acción se está diseñando para que estéticamente sea lo más parecido a una película: sin marcadores en pantalla, iconos ni menús. Una imagen limpia... ¡y terrorífica! ■

◄ **¡Y lucha también como Kong contra los depredadores!** Sin duda, el aspecto más original de «Peter Jackson's King Kong» es que te dejará jugar desde dos perspectivas bien distintas. Por un lado, Jack, el humano, novio de la chica y empeñado en rescatarla de las garras de King Kong y de la amenaza de los dinosaurios. Por otro, el propio King Kong, enamorado de la chica y dispuesto a no dejar que nadie la toque. Prepárate para luchas espectaculares, batallas épicas y la más emocionante aventura. ■

Cree en el poder de los dioses

Black & White 2

LIONHEAD/E.A. ESTRATEGIA/GOD GAME NOVIEMBRE 2005

¡¡YA LLEGA!! Se acerca. Cada vez está más cerca y ya sientes todo su poder. «Black & White 2» está casi a punto. Y tras su aparición en el pasado E3 este es el impresionante aspecto de uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. ¡Salvaje!

¡Un duelo de titanes! La encarnación misma de todo tu poder, tu criatura, será también la que deba usarlo de la forma más brutal contra tus enemigos... y sus correspondientes criaturas. No dejes que nadie se te ponga por delante en el mundo de «Black & White 2». Usa todo el potencial de la bondad o la mayor crueldad para hacer que tus enemigos muerdan el polvo, y consigue que todos los seguidores de otros dioses te empiecen a adorar a ti.





Haz crecer a tu ciudad y logra su prosperidad. Como en el juego original, gran parte de tu éxito depende de la prosperidad de tus seguidores. Ayúdales a convertir tus dominios en los más prósperos del mundo... ¡u oblígales a ello con tu tiranía! Ya sabes, no hay una sola manera de hacer las cosas, y tú decides cómo será todo.







▲ **¿Qué harías si fueras todopoderoso?** La continuación de «Black & White» te invita a que descubras tus deseos más ocultos y los pongas en práctica en un mundo donde tú eres el que manda. Como dios, impondrás tu voluntad a tus seguidores, para lo bueno y para lo malo, y apoyarlos en su lucha por dominar el mundo contra sus enemigos. ■



▲ **Convierte a tu criatura en una máquina para la guerra.** O para el bien, o para el mal... En «Black & White 2» tú decides. Las batallas entre civilizaciones son un aspecto novedoso respecto al juego original, y la criatura también se ve afectada por ello, pasando a ser una parte integrante más de tus ejércitos, convirtiéndose en el arma más poderosa de los mismos. ■

◄ **Un milagro a tiempo siempre ayuda.** Asombra a tus adoradores con milagros que les ayuden a prosperar, consigue más creyentes y haz que tu influencia crezca en el mundo. Cuando hayas conseguido ser uno de los dioses más poderosos, podrás utilizar otros milagros para causar el pánico y provocar el caos entre tus enemigos. Todo poder tiene dos caras y usarlo de forma benéfica o destructiva te podrá reportar beneficios, siempre que lo uses adecuadamente. ¿De qué lado estarás? ■

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

A este ritmo...

El mes pasado leí en la revista que Nvidia prepara un nuevo chip gráfico que, por supuesto, será superior a todo lo visto hasta ahora, mucho más potente, más rápido y, además, tendrá tracción a las cuatro ruedas y ABS... Ya sé que no soy el primero que se queja de esto, pero, vamos, la verdad es que empiezo a estar un poco aburrido de tener que actualizar mi tarjeta gráfica cada dos por tres (con la pasta que eso supone). ¿No podrían cortarse un poco y esperar más entre modelo y modelo? Vamos, digo yo. ■ Carlos Rey



R. Vale, hay pocas cosas que fastidien más que comprarte una flamante tarjeta último modelo y enterarte que dentro de unos meses va a dejar de serlo (último modelo, se entiende). Pero ése es el precio que hay que pagar por disfrutar de la plataforma de videojuegos más avanzada, potente y versátil del mercado. Estamos contigo en que es una chufla –y cuesta un dineral– tener que estar actualizando el PC cada dos por tres pero está claro que joyas como «Half-Life 2» o «Rome: Total War» bien se merecen una puesta al día cada dos o tres añitos, ¿no crees?

Rol sin complicaciones



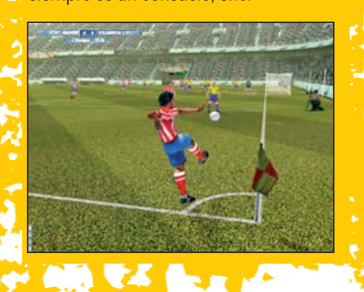
¡Menos mal que ha llegado «Sudeki»! Ya estaba empezando a mirar con envidia el catálogo de las consolas, porque mi género favorito es el rol y, la verdad, cada vez me gustan menos los títulos que salen en PC. Demasiada paja y complejidad, sistemas liosos... mientras que los juegos al estilo «Final Fantasy» o «Zelda» tienen lo que busco: buena historia, gráficos espectaculares, puzzles y combates muy jugables... Menos manuales de instrucciones y rol más jugable, por favor. ■ Totoro

R. ¿«Neverwinter Nights» o «Final Fantasy»? ¿Rol con mucha acción o largas listas de habilidades? ¿La valiosa libertad de los calzoncillos boxer o el férreo marcaje de los slips? ¡Ay!, decisiones difíciles... Lo mejor será que nos alegremos por poder elegir entre juegos como «Sudeki» o la futura versión de «Fable» y títulos como «Gothic II». Porque seguro que hay por ahí jugadores de consola que se quejan de sus títulos de rol disponibles y miran con ojitos brillantes y un poquito de envidia nuestro catálogo :-D

LA QUEJA
Control de calidad

Me parece una vergüenza que las compañías insistan en poner a la venta juegos incompletos o claramente defectuosos. El ejemplo más reciente es el de «PC Fútbol 2005», que ya lleva tropecientos parches, pero desde luego que no es el único. Yo creo que por lo que cobran por ellos ya se podrían molestar en hacer un poco de control de calidad a sus juegos para lanzarlos sólo cuando estuvieran completamente terminados. ■ J. Merino

Tienes toda la razón, si un juego está defectuoso no debería aparecer a la venta y todo lo demás son excusas. Al menos, eso sí, con Micromanía y nuestros DVDs tienes garantizados todos los parches que necesites sin tener que andar buscándolos y descargándolos, que siempre es un consuelo, ¿no?



Bandas sonoras aparte

No entiendo cómo se desperdician algunas bandas sonoras de videojuegos que, o bien no se comercializan o sólo se pueden adquirir en la edición de coleccionista. Un buen ejemplo es el de la estupenda música de los juegos de Pyro. ¿Es que no hay mercado para estos discos? ■ AdaroJey



R. Como dices, las composiciones de Mateo Pascual, autor de la música de «Commandos» o «Praetorians», merecerían ser vendidas por separado, pero tú mismo te das la respuesta porque, si fuera negocio, ¿no crees que estarían ya editadas? En fin, siempre puedes acudir al mercado internacional o a las mencionadas ediciones de coleccionista, que suelen merecer la pena.

LA POLÉMICA DEL MES
Cualquier tiempo pasado...

Quiero felicitaros por vuestra nueva sección, Retromanía, que me parece todo un acierto. Además, también quiero decir que yo jugué a casi todos los juegos de los que habláis y al recordarlos a través de vuestras páginas no puedo evitar pensar lo poco que se ha inventado desde entonces. Antes no habría tecnología, pero los juegos eran más frescos y originales. Ahora parece que con usar un buen motor gráfico ya está todo hecho, pero en realidad lo único que tenemos son copias de los mismos juegos una y otra vez. ■ Sir Fred

Parte de razón tienes, pero piensa que es más fácil ser original cuando estás creando una industria que cuando ya llevas más de dos décadas de juegos a tus espaldas. Y aun así todavía nos encontramos con ideas muy originales de vez en cuando, porque no negarás que juegos como «Black & White» o «Los Sims» son, a su manera, revolucionarios.

Debo estar soñando

Cuando leí en las "Preguntas sin respuestas" del MM 126 que sugeríais juegos basados en "Los Serrano" o "Aquí no hay quien viva" pensé que me había intoxicado con las setas de la cena. ¡Es de locos! Mejor que adapten novelas, películas o, simplemente, busquen temas originales, pero que dejen en paz series con personajes y argumentos tan sobados. ■ Héctor Segarra

R. ¿Y qué tal un juego que adapte el "Grand Prix"? Pero el de Ramón García, nada de competiciones automovilísticas. Imagina la jugabilidad: vaquillas correteando detrás de señores fondones, bolos humanos, caídas, gritos gozosos y profusión de merengues :-P No te preocupes, Héctor, que era una reflexión en voz alta y no creemos que terminemos por ver nada así. Aunque no tenemos que esforzarnos mucho –¿verdad?– para recordar adaptaciones aún más grotescas...

De vuelta al fútbol

Genial el regalo del número 125, el «4-4-2». He descubierto todo un juegazo que no conocía y con el que me he vuelto a enganchar a un género que tenía abandonado. ¿Para cuándo otro manager? ■ Fernando



R. Descuida, que con «4-4-2» tienes juego para rato, pero, vamos, seguro que más tarde o más temprano caerá otro manager, lo que pasa es que antes tendremos que "darle" a todos los otros géneros, porque hay que tener contenta a toda la clientela ;-)

CARTA DEL MES

Juegos para todos

● El otro día fue a la tienda donde normalmente me compro los videojuegos y me di cuenta, de repente, de la enorme cantidad de juegos que es posible encontrar a precios realmente asequibles. Y no se trata sólo de reediciones, que también, sino de novedades de primera calidad lanzadas a menos de 20 euros. «Silent Hunter III», «Port Royale 2»... ¡Y pensar que hace no tanto tiempo el juego más barato costaba 40 euros. ■ Kronen



R. Sí que es verdad que últimamente se está extendiendo esa sana costumbre entre algunas compañías españolas. Será que por fin han echado cuentas y han visto que lo asequible, a la larga, rinde más que lo caro. En fin, esperemos que la cosa dure y que se extienda lo máximo posible.

Yo esperaba otra cosa

● **Estoy un tanto defraudado con «Imperial Glory». No es que sea malo, de hecho no dejo de jugarlo y me parece excelente, pero viniendo de una compañía como Pyro esperaba algo más revolucionario, un juego que marcara la diferencia y fuera un paso adelante en el género.** ■ Cesar Imperator



R. Innovar en un género como el de la estrategia es tan difícil como reinventar la paella y si, además, le añades que era muy fácil tener grandes expectativas para «Imperial Glory» tendrás la razón de tu pequeña decepción. Es un juego extraordinario, sí, pero no marcará un antes y un después en el género. Y la pregunta ahora es, ¿qué pasará con «Commandos Strike Force»? ¿Será una revolución como el original? Menudo suspense, ¿no?

Juegos en letra impresa

● **He podido leer algún libro basado en videojuegos como «Anarchy Online» o «Myst» y me ha gustado mucho leer en papel las historias que previamente he jugado en mi pantalla. Quiero animar desde aquí a los desarrolladores para que, a la menor oportunidad, escriban algún libro localizado en su mundo de juego y nos ofrezcan la posibilidad de seguir disfrutando de personajes y lugares a los que les has cogido cariño.** ■ Iker C.



R. Pues sí, va a ser cuestión de empezar una campaña de "mail-bombing" a los desarrolladores con peticiones para que se publiquen más novelas de este tipo. Y es que cuando un universo de ficción es tan atractivo como, por ejemplo, los dos que mencionas, una novela de calidad que se base en él aporta mayor riqueza y nos hace disfrutar aún más de la experiencia de juego. La imaginación se nos ha disparado en la redacción, pensando en posibles juegos novelados...

Año de bienes

● **Os escribo para felicitaros por el estupendo reportaje del E3 que publicasteis el mes pasado. Menudo aluvión de novedades y menuda pinta tan impresionante que tenían todas ellas. Vamos, que pensándolo bien casi me arrepiento de haberlo leído, porque ahora sólo puedo pensar en el tiempo que falta para que vayan apareciendo todos esos fantásticos juegos y en cómo me las voy a apañar para poder comprármelos todos. Lo bueno es que los próximos meses prometen ser muy interesantes, ¿verdad?** ■ Johnathan

R. Muchas gracias hombre, de verdad que hay todo un "palizón" detrás de ese reportaje, que Los Ángeles no está precisamente "aquí al lado" ;-) Y no nos extraña nada que estés impaciente, porque, vamos, con esos juegazos... Nosotros ya estamos tachando días en el calendario, pero todavía queda la tira, así que mejor espera sentado... jugando se entiende.

FORMIDABLE



Reconocimiento histórico. El juego de estrategia «Immortal Cities: Los Niños del Nilo», ambientado en el Antiguo Egipto, ha sido incluido en la muestra "Tutankamon y la Edad de Oro de los Faraones" organizada por National Geographic y el Consejo Supremo de Antigüedades Egipcio. Todo un reconocimiento que habla del valor educativo de este atractivo juego.

LAMENTABLE



Retraso inesperado. Cuando los fans de Dungeons & Dragons ya se estaban frotando las manos por la inminente llegada de «Dragonshard», el esperado juego de estrategia basado en ese famoso juego de rol de mesa, nos enteramos de repente de que su lanzamiento se retrasa hasta septiembre, por supuesto, sin causa justificada. ¿Para cuándo un poquito de seriedad, señores?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

no se dan más iniciativas que ayuden a formar creadores de videojuegos, como el reciente Master en Desarrollo de Videojuegos, patrocinado por la UCM y Pyro Studios?

¿Cuándo...

contará España con conexión WIFI en todo su territorio, tal y como se ha anunciado que sucederá en Isla Mauricio para finales del año?

¿Cuáles...

serán los misteriosos juegos online persistentes que Codemasters va a distribuir en nuestro país pero de los que todavía no quieren decir los nombres?

¿Cuántas...

compañías habrían tenido el elegante gesto de Frozenbyte, que, sin ninguna obligación, ha cambiado el nombre de su juego en desarrollo, de «Preygrounds» a «Shadowgrounds» como muestra de respeto hacia el espectacular «Prey», de 3D Realms?

¿Cómo...

se va a adaptar Sarah Michelle Gellar, la popular y angelical Buffy, al oscuro y retorcido papel de Alice, que interpretará en la película basada en el juego de American McGee?

¿Cuántos...

chinos van a pasar por la clínica para adictos a los videojuegos recién abierta en su país y en la que se ha anunciado que se utilizará el electroshock como herramienta de curación?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

No es para tanto

No creo que este juego sea para tanto. Esos mapas tan grandes a mí me resultan aburridos, porque las partidas se vuelven eternas hasta que te encuentras con el enemigo. Y luego, si vas en un avión, por ejemplo, un misilazo y listos. ¿Dónde está la diversión? ■Alejandro Ramos

La otra nota 



Desde luego no se trata de la acción frenética de juegos como «Unreal Tournament», es cierto, pero es que tampoco lo pretende. Lo que «Battlefield 2» intenta es reproducir la acción bélica de un campo de batalla real, con sus largos desplazamientos, sus esperas y sus combates relámpago, y en ese sentido es prácticamente inmejorable.

D.M.S. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Demasiado simple

Como aficionado a los juegos de rol creo que «Guild Wars» es demasiado sencillo. Su sistema de juego debería tener más variables, como profesiones secundarias, por ejemplo, y tampoco estaría de más que su argumento fuera un poco más elaborado. ■Ana de las Heras

La otra nota 



Tienes que pensar que, como juego de rol, «Guild Wars» está más cerca en su planteamiento de «Diablo» que de «Baldur's Gate», pero dentro de este enfoque, más cargado de acción, su jugabilidad es irreprochable. Su argumento sí es elaborado, aunque hay que jugar bastante para apreciarlo. Y si tenemos en cuenta, además, su traducción y la ausencia de cuotas... pues eso, que es un juegazo.

D.R.L. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Abajo los turnos

Hay muchas cosas que me gustan en «Domination», pero definitivamente me molesta que se trate de estrategia por turnos. A estas alturas creo que ese sistema de juego ya está más que superado y pienso que en todos los juegos de estrategia modernos los combates deberían ser en tiempo real, porque así serían mucho más ágiles. ■Carlos Espinera

La otra nota 

Los combates por turnos o en tiempo real son dos modos igualmente válidos y el apostar por uno u otro al crear un juego debe justificarse por sus características, no por una supuesta "modernidad". En el caso de «Domination», la profundidad del combate y todas sus opciones son razones sobradas para que sus batallas se desarrollen mediante turnos.

L.E.C. (Autor de la review)

X-Plane 86

Puntuación Micromanía

Bien por el detalle

Creo que es insuficiente la puntuación que le habéis dado a un simulador tan realista y completo como éste. Todavía estoy alucinando con el detalle, la variedad de aviones y el editor, y ya me froto las manos pensando en todo lo que puedo exprimir este juegazo en los próximos meses. ■Samuel Molero

La otra nota 

Todo lo que dices es cierto, pero no pierdas de vista que, al fin y al cabo, hablamos de un juego y por tanto hay que considerar también la jugabilidad y capacidad de divertir. El realismo tiene la mayoría de las veces su aspecto negativo, para muchos jugadores puede repercutir en una complejidad excesiva.

J.M.H. (Autor de la review)

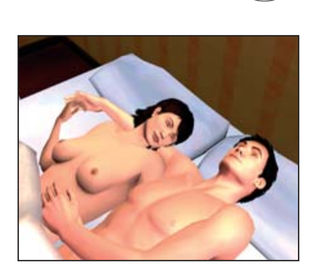
Singles 2 77

Puntuación Micromanía

Aquí sí hay quien viva

¿Qué os pasa con «Singles 2»? A mí me parece genial y tiene todo lo que le falta a «Los Sims». Es más creíble, tiene más "picardía" y los gráficos están muy bien. La verdad, me atrae mucho más intentar "emparejar" a mi personaje sabiendo que llegará hasta el final. ■Sandra Bombal

La otra nota 90





EN EL PUNTO DE MIRA

GTA San Andreas



Puntuación Micromanía



La otra nota

Sin límites

«San Andreas» es lo más cerca que se puede estar de un juego perfecto. Llevo semanas jugando y es que puedo hacer lo que me da la gana, literalmente. El realismo es tan grande que es como tener una segunda vida y los escenarios son gigantescos. ■ Antonio Parra

Si sólo valoramos su libertad de acción y su jugabilidad, desde luego «San Andreas» es prácticamente insuperable. Pero para tener esa nota su desarrollo debería ser más "redondo" en todos los aspectos, y en algunos de ellos, como la tecnología o el control, por ejemplo, el juego no alcanza la misma brillantez. J.P.V. (Autor de la review)

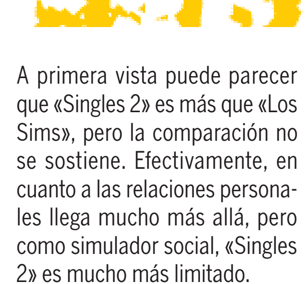


La otra nota

Anticuado

Creo que se trata de un gran juego, pero que no merece tanta nota porque sus gráficos están demasiado anticuados. Si lo comparamos con los grandes juegos de PC, como «Half-Life 2», por ejemplo, la diferencia es abismal. Me parece que se deberían haber esforzado más con la conversión y que deberían haber diseñado un motor específico para la versión de PC. ■ Jaime Delgado

Estoy de acuerdo en que sus gráficos no están a la altura de los de los "grandes juegos" de PC, y te aseguro que eso se ha tenido en cuenta en su nota, pero lo que pasa es que ese no es un aspecto fundamental en un juego como éste. ¿Hubiera estado mejor con mejores gráficos? Sin duda, pero no creo que sea menos divertido o jugable por no poseer la última tecnología. J.P.V. (Autor de la review)



A primera vista puede parecer que «Singles 2» es más que «Los Sims», pero la comparación no se sostiene. Efectivamente, en cuanto a las relaciones personales llega mucho más allá, pero como simulador social, «Singles 2» es mucho más limitado.

L.E.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Adicto a la acción

Hacía tiempo que no me "viciaba" tanto con un juego. Vale que no sea muy original, pero la historia y los gráficos son muy buenos. No he probado el modo multijugador, pero el individual me tiene atrapado. ■Efraín López

La otra nota 

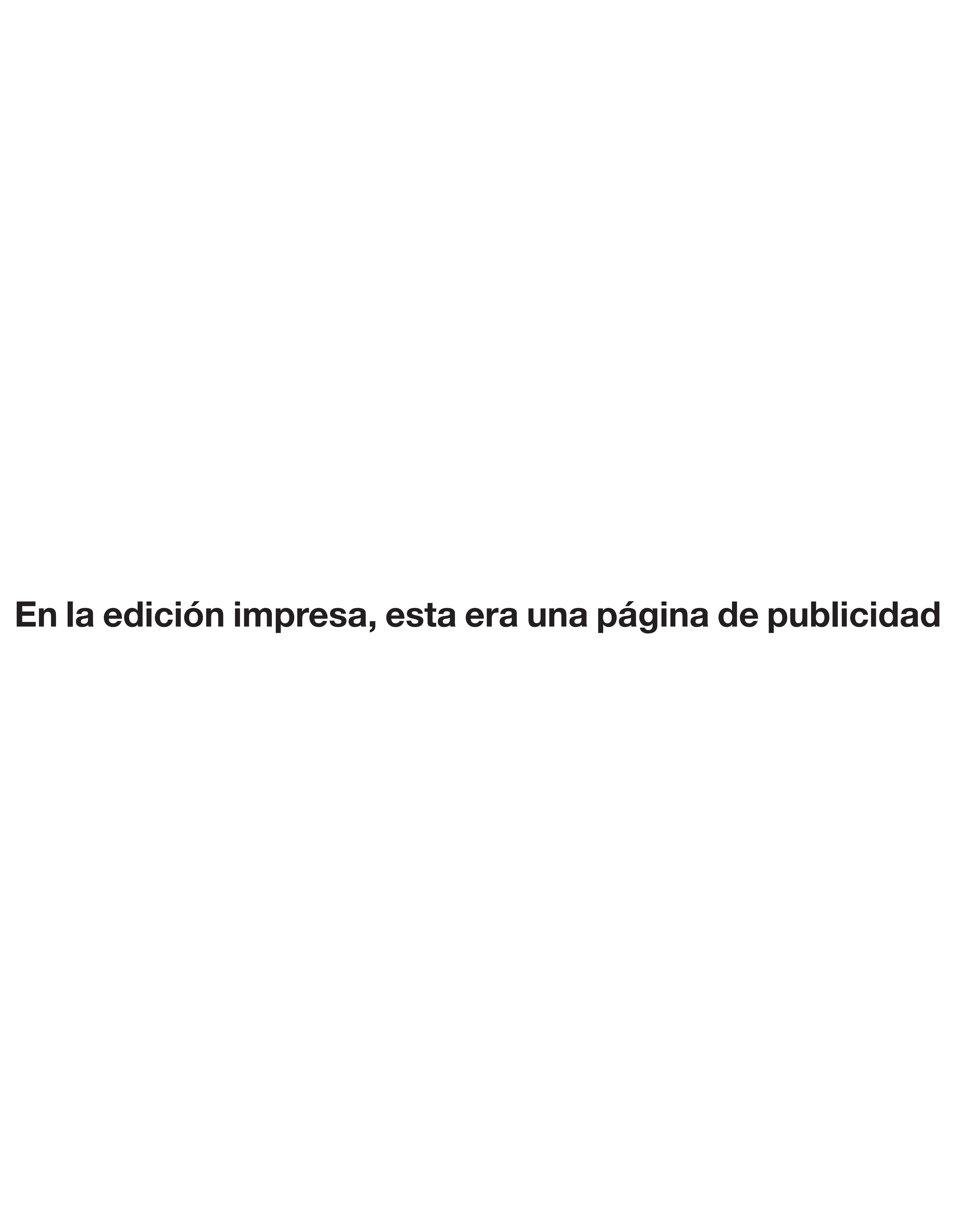


«Area 51» se ha quedado entre dos peldaños, el "Excelente" y el "Sobresaliente". Cierto que el argumento es atractivo y tiene un buen apartado visual... pero su escasa originalidad y un desarrollo lineal hacen que no llegue a lo más alto, aún más en un género tan saturado como éste.

J.P.V. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

REVOLUCIÓN EN LA ESTRATEGIA: EL COMBATE CUERPO A CUERPO

¿LA ESTRATEGIA COMBINA BIEN CON LA ACCIÓN? Seguro que nunca te habías planteado algo así, ¿verdad? Y si lo has hecho, ¡bien por ti! Tienes alma de diseñador de juegos. Desde luego, a nosotros jamás se nos pasó por la cabeza que un juego de estrategia pudiera darte la oportunidad de combatir, manejando a un héroe, general de tus ejércitos, a pie en el campo de batalla. A Rick Goodman sí se le ocurrió y sólo tuvo que estudiar la Historia. Alejandro Magno lo hacía, así que... ¿por qué no recrearlo en un juego de estrategia histórica?



▲ **LOS HÉROES GRIEGOS.** Una amplia panorámica de la civilización griega te dará la posibilidad de manejar de manera directa a Aquiles o Alejandro Magno durante la batalla.



▲ **ROMA A TUS PIES.** El imperio romano te ofrece a dos de sus más grandes generales como protagonistas de la acción: Julio César y Marco Antonio, a tu disposición.



▲ **DIOSES VIVIENTES DE EGIPTO.** El faraón era considerado un dios viviente. Dios que, luchando con ardor en la batalla, en «Rise & Fall» tendrá la forma de Ramsés o de Cleopatra.



En la piel del conquistador

RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Has dirigido ejércitos y conquistado naciones. Aunque, di, general, ¿has combatido codo con codo con tus hombres? No, claro. Sólo los elegidos, como el gran Alejandro, lo hicieron. Pero la revolución que se avecina te dará esa oportunidad. Prepárate para disfrutar de la estrategia como nunca lo habías hecho.

A veces, los aficionados a la estrategia nunca tenemos suficiente. O clamamos por una renovación profunda después de haber visto el mismo tipo de juego una y otra vez, o queremos más de lo mismo –pero más bonito, claro– y que a nadie se le ocurra tocarnos lo que nos encanta... Mira que somos complicados, ¿eh?

Pero la cuestión es que cuando aparece algo nuevo de verdad, lo pruebas y además de espectacular resulta de lo más divertido, no hay vuelta de hoja: gustará o no, pero hay que quitarse el sombrero y decir "chapó". Y eso es justo lo que nos pasó en el último E3 y hace menos aún, tan sólo unas semanas, cuando nos subimos a un avión y nos fuimos de viaje a París para saludar a Rick Goodman y ver su nuevo "hijo": «Rise & Fall».

El bueno de Rick, creador de juegazos como «Empire Earth» o «Empires», lleva trabajando en esto de hacer juegos más de 20 años y le gusta decir (medio en broma, medio en serio) que se le da mejor diseñar juegos que jugarlos. Desde luego, como currículum, es algo que no se puede pasar por alto, ¿no crees?

«Rise & Fall» mezclará estrategia y acción, dejándote controlar a tu general directamente en la batalla

¡PARA QUEDARTE DE PIEDRA!

En resumidas cuentas, resulta inevitable llegar algo condicionado en estas circunstancias. Sabes que, con estos antecedentes, vas a mirar por primera vez al nuevo juego de Rick Goodman con buenos ojos. ¿Qué te esperas cuando te empieza a enseñar «Rise & Fall»? Pues, evidentemente, un buen juego de estrategia, ya que es su especialidad. Algo con un buen diseño de facciones, equilibradas en su potencial, una gestión de recursos bien pensada y ajustada, un buen empleo de formaciones, unidades con enjundia, un cierto nivel de realismo bien aprovechado en la jugabilidad... Ya sabes, un buen juego de estrategia, ¿no?... Bien, pues ves «Rise & Fall» y, ¡no encuentras eso! Bueno, espera, que nos estamos explicando fatal... O sea, sí encuentras todo eso, y mucho más: un mundo de juego en 3D que flipas con lo bonito que es y con su calidad visual, un interfaz de usuario tan intuitivo y sencillo de manejar que da gusto... Pero si «Rise & Fall» te deja de una pieza es por lo que tiene y que no te esperas. Es más, por lo que nunca habrías esperado en un juego de estrategia: que parezca un juego de acción.

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Stainless Steel/Midway**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.stainlesssteelstudios.com***

LAS CLAVES

- Dirigirás cuatro de los imperios antiguos más poderosos: Roma, Persia, Egipto y Grecia.
- Habrá 80 tipos de unidades diferentes, terrestres y marinas.
- Armas, formaciones y unidades se basarán en las reales.
- Podrás manejar de forma directa al héroe/general de cada imperio, en tercera persona.
- Incluirá multijugador hasta con 8 jugadores simultáneos.
- Te permitirá manejar personajes de todo tipo para aconsejarte en distintos campos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia a lo grande. Original y más que prometedor. Lo tendrá todo para sorprender y divertir.



▲ **TÁCTICAS EN ALTA MAR.** La nueva estrategia también se explota en los combates navales. ¿Prefieres abordar al enemigo o hundir sus barcos?



▲ **¡BATALLAS IMPRESIONANTES!** Dirige a los ejércitos más poderosos de los Imperios antiguos y descubre todos los secretos de sus unidades.





▲ **¡DE ROMA A EGIPTO!** La elección de las facciones en «Rise & Fall» no ha sido una cuestión de azar. Se han seleccionado civilizaciones muy conocidas, con personajes históricos destacados como líderes y conquistadores.



▲ **¡NO DEJES QUE SE TE ACERQUEN!** Si los elefantes se te acercan, ya puedes despedirte de un buen puñado de soldados. ¡Son tremendos!



▲ **ENORME, PERO NO MASIVO.** Aunque el tamaño de los ejércitos será enorme, las batallas no serán tan masivas como en juegos como «Rome».



▲ **DESEMBARCA Y PREPARA TUS TROPAS PARA EL COMBATE.** El potencial que ofrece la combinación de las unidades terrestres y navales en combate es enorme y pocas veces se ha aprovechado tanto en el género.



TODA LA HISTORIA EN TUS MANOS

LOS MÁS GRANDES IMPERIOS de la antigüedad forman la base del diseño de «Rise & Fall». Unidades, armas, máquinas y tácticas de los ejércitos egipcios, persas, romanos y griegos estarán a tu disposición durante el juego. Cada civilización dispondrá de veinte tipos de unidades que cubrirán tierra y mar.

LAS VIRTUDES Y DEFECTOS de cada civilización y de cada tipo de unidad serán definitivas durante las batallas. Las particularidades del diseño en determinadas misiones marcarán las escasas excepciones al equilibrio de poder entre las unidades, como el arrebatar naves al enemigo con sólo eliminar al capitán de la misma tras un abordaje.

LA DIFERENCIA

«Rise & Fall. Civilizations at War» es un juego que tomará como base la historia clásica. Cuatro civilizaciones –Roma, Egipto, Persia y Grecia– son las facciones con las que podrás jugar. Cada una te permitirá manejar veinte tipos de unidades diferentes –terrestres y marítimas, sobre las que incidiremos más adelante– en misiones de todo tipo que abarcarán estrategias de defensa, asedio, combate en campo abierto, batallas navales... Un poco de todo.

Pero de esas unidades, una será la que marque la diferencia. Diferencia en el diseño de acción de «Rise & Fall» y en el género, en líneas generales. Tanta diferencia que te hablamos de un juego capaz de provocar una pequeña –¡o gran!– revolución en el mismo: el héroe.

Los generales de cada facción –sus héroes– serán personajes históricos reales y habrá dos por facción. Por Grecia, tendremos a Alejandro Magno y Aquiles. Por Egipto, a Ramsés y Cleopatra, etc. y comandarán tus tropas, pero harán mucho más.

GENERALES Y SOLDADOS

Cuando te prepares para la batalla, dispondrás tu ejército sobre el terreno, como siempre. Man-



▲ **¡LISTOS PARA EL ASEDIO!** Defiende, ataca, planea tu estrategia y prueba diferentes opciones. Muchas de las misiones de «Rise & Fall» se podrán resolver por distintos caminos, utilizando tácticas muy variadas.



▲ **¡VIGILA EL TERRENO!** El desplazamiento de tus tropas en pleno combate se puede ver afectado por las condiciones del terreno. Y ten cuidado que el enemigo no ocupe una posición de ventaja sobre tus unidades...



«Rise & Fall» pretende hacer más fácil y divertida la estrategia más espectacular, a todo tipo de jugadores

darás a tus unidades contra las del enemigo. Plantearás tu táctica... Y luego, ¿qué harás con tu héroe? Pues muy sencillo: controlarlo directamente, como si fuera el protagonista de un juego de acción, en una perspectiva de tercera persona y liándote a espadazos –o flechazos– contra escuadrones enteros de enemigos. Sí, has leído bien, aunque deberíamos decir que no es "como un juego de acción", sino que es acción, pura y dura.

Pero aquí el condicionante es que este control no será por tiempo ilimitado, lo que te obligará a considerar una variable más en tu planteamiento estratégico de la misión. Cuando tu héroe entre en combate bajo tu mando directo, el tiempo que lo puedas manejar vendrá marcado por una barra de "stamina". Ésta se irá agotando con el combate, momento en el que regresarás a la típica perspectiva de los juegos del género. Para volver a controlar a tu héroe deberás rellenar esa barra con la ayuda de unas ánforas que tendrás que romper y que estarán distribuidas por el campo de batalla.

UNA JUGABILIDAD DISTINTA

Parece un apartado de diseño decorativo, ¿verdad? Pues no lo será en absoluto. Tu héroe será el "mega guerrero"; una auténtica bestia, una máquina de matar... La limitación de tiempo en su control te obligará a plantearte cuándo y cómo lo utilizarás.



LOS DIOSES FAVORECEN A LOS MEJOR PREPARADOS

» **LA GUERRA ES UN ARTE.** Aunque para otros es una ciencia. Y de la última habrá mucho en «Rise & Fall». Ciencia, además, de la buena y totalmente real. Muchas de las máquinas de guerra que aparecerán en el juego fueron usadas en la realidad. Como la Garra de Arquímedes, que ilustra la imagen adjunta.

» **SI VIS PACEM, PARA BELLUM.** "Si quieres la paz, prepárate para la guerra", rezaba un dicho romano. Y nada habrá más cierto en «Rise & Fall». La precipitación, por lo general, te llevará al fracaso, pero si combinas la acción directa controlando a tus héroes y la hábil disposición táctica de tus recursos, lograrás la victoria.





▲ **LA LUCHA TAMBIÉN ES DIVERSIÓN.** Podrás entrenar las habilidades de las unidades de tus ejércitos en combates en la arena del circo.



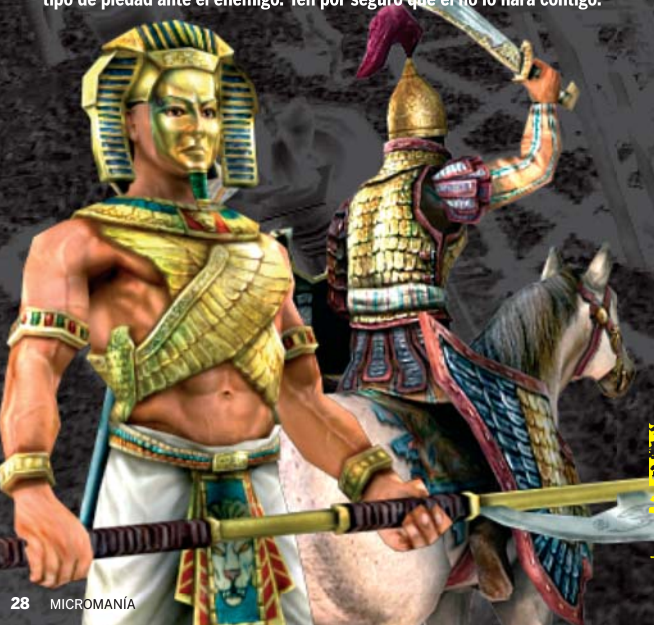
▲ **¡A ELLOS, QUE SON POCOS Y COBARDES!** No deberás demostrar ningún tipo de piedad ante el enemigo. Ten por seguro que él no lo hará contigo.



▲ **¡SIÉNTETE EN EL CAMPO DE BATALLA!** Aun si prefieres dirigir tus ejércitos en vez de controlar al héroe de tu facción de forma directa, disfrutarás de un realismo extremo y de una calidad visual exquisita en todo momento.



▲ **¿CON HÉROE O SIN ÉL?** Podrás superar las misiones y batallas utilizando tus recursos como más te apetezca: usando al héroe, en plan "estrategia clásica", con tácticas de infiltración, con tácticas más agresivas y directas...



►► Porque podrá dar la vuelta a una situación crítica en la batalla y siempre será más efectivo luchando contra muchos enemigos que contra uno solo. Pero si abusas de él podrás causar una derrota a tu bando al abandonar al resto del ejército a su suerte. Porque cuando controles al héroe no podrás controlar a la vez al resto de tus unidades. Eso sí, cada uno dispondrá de una habilidad especial. Un "poder" único que te concederá una ventaja sobre el enemigo, si lo usas bien. Julio César, por ejemplo, puede dirigir ataques de artillería muy precisos. Ramsés tendrá un manejo del arco excepcional...

Esta singular concepción de la estrategia y las batallas convertirá a «Rise & Fall» en un juego único. Seguro que la idea, así de golpe, te parecerá rara pero, creenos, tendrás que jugarlo para darte cuenta de lo impresionante que será en realidad.

Y, sobre todo, ten en cuenta que el control del héroe no representará en el juego más que... ¡el 15% del total de la acción!

Las batallas 3D serán un espectáculo épico, por su gran ambientación y por la calidad gráfica que tendrá el juego

ANTE TODO, ES ESTRATEGIA

Recuerda, estás ante un juego de estrategia, no acción. La táctica, tu habilidad de mando, tus planteamientos sobre el terreno, los objetivos a conseguir, recursos, unidades... serán lo que de verdad manden durante el juego.

Las unidades, sí. Sobre todo, por su realismo histórico, como las máquinas de guerra. Las to-



▲ ¡DESPLIEGA TODO TU PODER OFENSIVO! Pese a que la disposición táctica y de unidades será fundamental para triunfar en «Rise & Fall», el juego no pretende ser tan profundo estratégicamente como títulos como «Rome».



▲ ¡NADIE ASALTARÁ ESTAS MURALLAS! Prepárate para disfrutar de algunas de las batallas más impresionantes que hayas visto en el género. Verás asaltar naves en llamas más allá de... ¿de qué película nos suena esto?

rres de asalto, la Garra de Arquímedes... inventos que existieron en su época y que se usarán profusamente en «Rise & Fall». Pero, también, hay que mencionar especialmente las innovadoras unidades navales. Los barcos se podrán destruir por ataques de proyectiles, por impactos directos de otros barcos o, también, se los podrás robar al enemigo, abordándolos y tomando control de ellos al eliminar a su capitán... Además, los barcos podrán atacar a unidades y estructuras de tierra –y viceversa– y el abanico de decisiones que esto te permite al planear las tácticas es asombroso.

Y, ADEMÁS, ¡ESPECTACULAR!

La cosa podría acabar aquí, pero es que no lo hace. Además, te permitirá distintas opciones de solventar cada misión, que te dejará plantear todo tipo de estrategias usando al héroe, sin usarlo, en plan "infiltración" o en plan combate... Y, para más alegría, con una calidad visual espectacular. No será tan masivo en las batallas como un «Rome. Total War», pero poco le faltará. Y lo importante es que será también innovador, divertido y profundo pero, al tiempo, pensado para todo tipo de jugadores. Un nuevo concepto que te dejará asombrado. ■ F.D.L.

UNA CLASE MAGISTRAL DE ESTRATEGIA



» MICROMANÍA SE CODEA CON LOS GRANDES. El mismísimo Rick Goodman fue el maestro de ceremonias de la impresionante presentación de «Rise & Fall», el proyecto con el que este gran genio de la estrategia piensa asombrarte este fin de año.



» MAESTRO DEL DISEÑO... ¿Y DEL JUEGO? El señor Goodman no tuvo reparos en reconocer que se le da mejor diseñar juegos de estrategia que jugarlos, así que nos animó a probar en exclusiva mundial la primera versión jugable de «Rise & Fall».



- Género: **Simulador/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Maxis**
- Distribuidor: **EA España**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **12 septiembre 2005**
- ***www.lossims.com***

Noctámbulos

Expansión para Los Sims 2

¡La noche es joven!

Sábado noche en «Los Sims 2». Estás en casa, tragándote un patético show de Sims famosos que cobran por destapar intimidades, así que decides ir a la ciudad, cenar en pareja, tomar una copa... en fin, vivir la noche. Mejor, ¿no?

LAS CLAVES

- Tendrás tu propio coche: elige entre cinco tipos distintos y tu color favorito.
- Habrá una nueva aspiración, el "Buscador de Placer", que hace que el Sim necesite ocio variado y de calidad.
- Durante las citas amorosas, un indicador te hará ver lo bien o mal que lo estás haciendo.
- En el centro de la ciudad te esperará lo mejor de la noche: karaoke, restaurantes, discotecas, boleras, jacuzzi, fotomatón...

PRIMERA IMPRESIÓN

Un montón de diversión nocturna entre copas, bailes, coches, ligoteos y... calabazas.

Ese es el empeño de la nueva expansión en preparación, «Noctámbulos»: llevar a tus Sims un paso más allá y hacer realidad alguno de sus sueños. A la hora de escoger una nueva parcela de la vida cotidiana se ha optado por todo lo que tiene que ver con el entretenimiento nocturno. Y, diablos, bien ganado lo tenías después de los duros estudios universitarios a los que te ha sometido la anterior expansión. Pon guapo/a a tu personaje y prepárate para arrasar –figuradamente, no seas cafre– la ciudad.

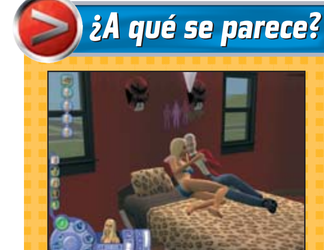
NOS VAMOS DE MARCHA

Todo un nuevo abanico de posibilidades sociales se abre ante nuestros Sims con esta segunda expansión. Una vez que pisas el nuevo barrio empezarás a observar un montón de lugares nuevos: restaurantes elegantes para cenas románticas, locales más tranquilos para tomar una copa, boleras, karaokes... y, por supuesto, los garitos más cañeros donde se pincha la mejor música y está la gente más fashion.

Saca a tus Sims de casa, solos o con sus amigos, y deja que conozcan al amor de su vida entre bailes y copas

Hay distintos ambientes según las preferencias de tu Sim, así como diferentes modos de conocer gente y relacionarte con ella. En la discoteca, mientras meneas el trasero con el gin tonic en la mano, recorres con la mirada buscando quien te haga tilín. Si tienes suerte, tal vez él/ella tam-

¿A qué se parece?



Los Sims 2

■ «Noctámbulos» enriquece pero no cambia de forma sustancial el juego original.



Singles 2

■ Los personajes también salen por la ciudad y hay relaciones de pareja, pero más explícitas.

▶ «Noctámbulos» te permite vivir la noche a tope, divertirte con tus amigos en la ciudad o buscar al amor de tu vida.



▶ La electroesfera es el artefacto de moda, un pasatiempo Sim capaz de marear al mismísimo Neil Armstrong.

¿Sabías que...

El juego «Los Sims 2» se ha convertido en el título de PC que más rápido ha vendido? ¡4,5 millones de copias desde septiembre de 2004!



▶ Con esas miradas que se cruzan y la cena romántica que les espera, es fácil adivinar cómo acabará la noche.

▶ Noche de interacción social. Unos bailan, otros se besan y otros se dedican a dar la chapa hablando de cine búlgaro.

bién sienta una atracción inicial por ti. ¿Qué tal si das el siguiente paso? Sal a la pista, exhíbete y demuestra lo bien que bailas. Y si ves la ocasión propicia, aproxímate un poco más... ¡Quien no arriesga, no gana! Eso sí, cuando bailas demasiado próximo a tu pareja, corres el riesgo de que aparezca una abuelita escandalizada y te muestre su indignación a bolsazo limpio.

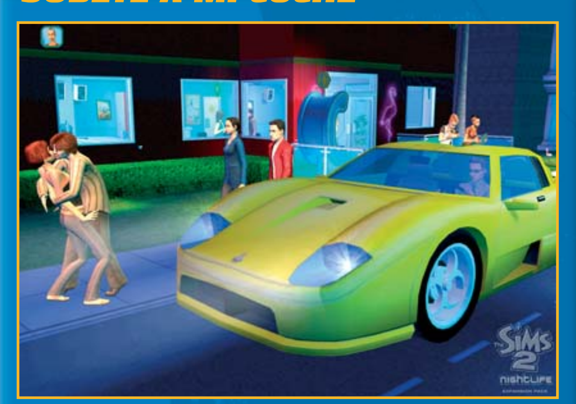
Cuando tu Sim está inmerso en una cita, se activa todo un nuevo sistema que se encarga de gestionarla basándose en las aspiraciones, horóscopo y personalidad de los componentes de la pareja. Un indicador señala cómo está transcurriendo la cita, vigílalo con cuidado y toma medidas antes de que tu pareja de por terminada la noche si las cosas no van como esperabas. El flirteo es todo un arte en «Noctámbulos» y, al igual que en la vida real, se requiere todo un proceso de ▶▶

BUSCANDO EL PLACER



» UNA NUEVA ASPIRACIÓN. «Noctámbulos» aporta una nueva aspiración que podrás elegir para tus Sims: Buscador de Placer. Un Sim con esta aspiración estará siempre dispuesto a disfrutar de los restaurantes más selectos, las fiestas más desenfrenadas, los romances más apasionados... quiere placer y lo busca de mil formas distintas, la variedad es uno más de los alicientes que le hace disfrutar. De hecho, puede llegar a cansarse y perder sus estímulos si no varía de actividad o de carrera profesional. Y a la vez, le da pánico cualquier otro aspecto poco grato de la vida, por ejemplo, aquellas cosas que requieren trabajo, que producen dolor o sufrimiento, etc.

SÚBETE A MI COCHE



PORQUE LO HABÉIS PEDIDO. Era una de las mayores demandas de los fans y Maxis por fin lo ha concedido: ya puedes moverte en tu propio coche. ¡Se acabó el llamar por teléfono cada vez que queremos salir de casa! Revisa tu presupuesto y escoge entre los cinco tipos de vehículos incluidos para conducir orgulloso hasta tu trabajo o la discoteca, aparcando hábilmente a la puerta para poner al personal verde de envidia.



Bromas, aficiones, atracción fugaz... las conversaciones en «Noctámbulos» son de todo tipo y entre gente de cualquier pelaje.



En el ambiente nocturno, la música es un elemento importante y en «Noctámbulos» este apartado estará realmente cuidado.

Este iluso se ha creído que por contonearse delante de la chica mona de las trenzas tiene más posibilidades...

¿Sabías que... *uno de los deseos más comunes entre los fans de la serie es el de la incorporación de tiempo atmosférico?*

▶▶ conquista durante el que se descubren tanto afinidades como diferencias. Antes de conocer a tu media naranja tendrás que ser rechazado por algunos limones... Empieza con una cena a la luz de unas velas, una agradable charla y a continuación un baile lento... ¿Te atreves a colocar la mano en alguna curva atrevida?

Tampoco te creas obligado a vivir entre citas y ligoteos. Si tienes vocación de solterón o simplemente ganas de un poco de juerga sin más, llama a unos amigos y vete al centro de la ciudad en grupo. Juega en la bolera, échate unas risas poniéndote a prueba en la electroesfera o demuestra tu talento musical en el karaoke. No tengas complejos, ¡te garantizamos que allí verás delante del micrófono a gente que canta realmente mal!

NUEVOS OBJETOS

Seguro que te estabas preguntando por todos los objetos, cachivaches y atracciones nuevas, pero pierde cuidado. Serán muchos, tantos como para superar los ciento veinticinco y resultar verdaderamente variados. Mobiliario para decorar locales nocturnos o construir tu garaje, mesa de mezclas para DJ's, fotomatones, jacuzzi picante, karaoke...

Queda otro apartado importante que nunca ha sido ajeno a la serie: el humor. Es imposible jugar a «Noctámbulos» sin sonreír a menudo y reírnos en bastantes ocasiones. A la simpatía general de los personajes hay que sumar un montón de situaciones cómicas que se irán presentando, contigo como protagonista o entre la gente que te rodea.

Además, la segunda expansión de la serie incorpora esos personajes delirantes que son marca de la casa. Si en el juego original eran los aliens y en «Universitarios» los zombies, ahora descubriremos otro tipo de personajes de lo más curioso: los vampiros. Como suena. Se pasearán por el barrio y morderán algún cuello despistado antes de volver a su cripta al amanecer para descansar hasta que llegue otra noche de caza.

Y, desde luego, entre juerga, bailes, copas, cenas y romances, «Noctámbulos» te va a mantener despierto a base de pura diversión y vida social. Y encima, por primera vez, lo harás a bordo de tu coche. ■ T.G.G.

La noche en el centro de la ciudad está llena de gente con ganas de divertirse y... ¡también está llena de vampiros!



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Dark Age of Camelot

¡Ocupa el trono del Rey Arturo!

¡¡Sorteamos!!

40 PACKS Compuestos por:

- **Camiseta +**
- **Juego original para PC DARK AGE OF CAMELOT**



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: MMDAOC seguido de un espacio y tus datos personales.

sms

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Agosto 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.













- Género: **Aventura/acción**
- Estudios/Compañía: **Quantic Dream/Atari**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2005**
- ***www.fahrenheitgame.com***

LAS CLAVES

- Deberás resolver unos asesinatos manejando tanto a los detectives como a los asesinos.
- Existirán caminos alternativos, con finales diferentes.
- El estado de ánimo del personaje influirá en el juego.
- Podrás contemplar la acción desde varias vistas al tiempo.
- Los escenarios serán interactivos: los objetos no se usan; se manipularán.
- Será una aventura total: puzzles, acción, peleas, deportes...

PRIMERA IMPRESIÓN

Nunca habíamos jugado a nada igual. **Una experiencia muy prometedora con muy buenas ideas.**

Fahrenheit

El futuro de la aventura

Si siempre has querido ser guionista de una serie de la tele, ahora es tu oportunidad: toma el control de los detectives y asesinos de un extraño caso paranormal y decide cómo resolver el misterio. Pero cuidado, no todo es lo que parece...

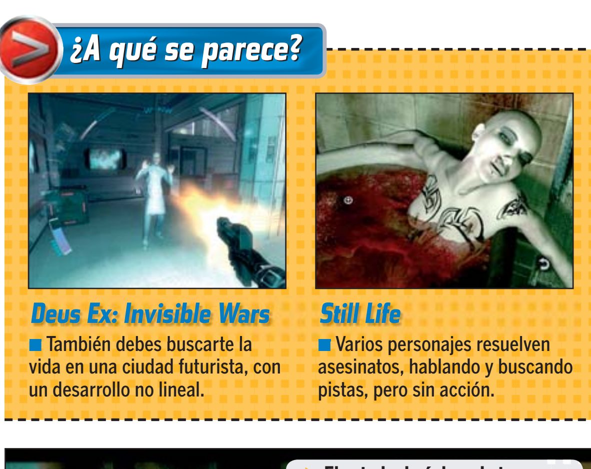
Muchos juegos presumen de ser una película interactiva, pero no todos lo consiguen. La cosa, además, se complica si te dicen que el juego en cuestión te permite manejar varios personajes, si la acción se narra con el formato de una serie de televisión, por capítulos, todos ellos con un final impactante que te anima a que juegues el siguiente y, encima, cada uno está protagonizado por un personaje diferente. Desde luego, estas premisas sí invitan a pensar en algo casi de película y si ya le pones un guión espeluznante basado en unos brutales crímenes que han asolado Nueva York, la cosa no puede pintar mejor.

Los asesinos son personas normales que no se conocen entre sí. Tampoco saben nada de sus víctimas. Aún así, matan de la misma forma y después no se acuerdan de nada.

PERSEGUIDORES Y PERSEGUIDOS

En unas fases del juego controlarás a dos detectives, Carla Valenti y Tyler Miles, y en otras a uno de los asesinos, Lucas Kane. Si con este último te marchas de la escena del crimen ensangrentado y te ve un testigo, cuando manejes al detective podrás interrogarlo y obtener una descripción del sospechoso. Incluso podrás perseguirlo por las calles de la ciudad. Por el contrario, si limpias

¿A qué se parece?



Deus Ex: Invisible Wars
■ También debes buscarte la vida en una ciudad futurista, con un desarrollo no lineal.

Still Life
■ Varios personajes resuelven asesinatos, hablando y buscando pistas, pero sin acción.


▶ En «Fahrenheit» tú decides qué hacer en cada escena, pero tendrás que afrontar las consecuencias.



▶ El estado de ánimo de tu personaje variará sus reacciones según la situación. ¡Cuidado!

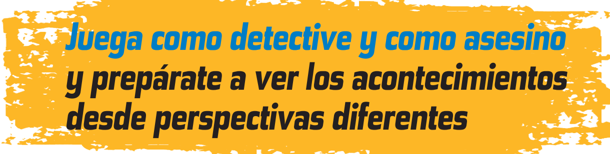
¿Sabías que...

...Al principio, los creadores de «Farhenheit» idearon el juego para que fuese vendido por capítulos, que saldrían a la venta cada dos meses?

▶ Ciertas escenas de acción se resolverán con una secuencia de teclas.



▶ Manejarás a varios protagonistas cuyas acciones estarán íntimamente relacionadas.



la sangre y escondes el arma, la policía no tendrá pistas y deberá buscarlas... Y no pienses en hacer trampa: si como asesino decides esconder el arma, no se mostrará dónde la escondes, para que al manejar al detective tengas que buscarla. Las preguntas de los diálogos y algunas decisiones tendrán un límite de tiempo, lo que hará que a veces tengas que elegir sobre la marcha e improvisar, añadiendo un elemento de tensión muy bien conseguido.

Además, existirán muchas subtramas opcionales y varios finales diferentes. Por ejemplo, podrás fomentar una relación amorosa entre los detectives que llevan el caso o centrarte en lo profesional. Los programadores han querido que sea el jugador el que decida el desarrollo del juego y, por lo que hemos podido ver hasta el momento, todo apunta a que llegarán a conseguirlo...

Otro factor importante será el estado de ánimo del protagonista: según las acciones que realices, un medidor reflejará si ▶▶

LA REVOLUCIÓN MULTIVISTA



COMO EN LA SERIE "24". Uno de los muchos toques originales de «Fahrenheit» es el uso de cámaras simultáneas, en momentos claves de la acción, que permiten ofrecer distintas perspectivas de un mismo suceso. Por ejemplo, mientras el asesino intenta esconder a su víctima en el lavabo, otra cámara nos muestra, como una viñeta de comic, a un cliente del bar que se levanta de su sitio y se dirige al servicio. ¡Es difícil no ponerte nervioso cuando ves cómo un posible testigo se acerca a la escena del crimen! ¿Qué harás? Así es el juego casi siempre que manejas a Lucas Kane, el asesino. ¿Te dará tiempo a limpiar la sangre del suelo o es mejor huir por la ventana?

UNA NUEVA FORMA DE INTERACTUAR



◀ **ICONOS INTELIGENTES.** Quantic Dream ha añadido docenas de elementos interactivos. Cuando te acercas a un objeto, diversas acciones se asocian a los cursores: ante un lavabo podrás lavarte las manos, cambiarte el peinado o abrir el armario para coger medicinas.



◀ **SENSACIÓN DE "TOCAR".** En muchos casos tendrás que manipular objetos y entonces los cursores actúan como si fuesen una mano: si has cogido una fregona para limpiar la sangre del suelo deberás pulsar las teclas arriba y abajo rápidamente, para frotar como si estuvieses fregando.



▶ ¿Qué tal se te da mentir? Si viene la policía a interrogarte deberás ser convincente...



▶ Los gestos no serán gratuitos: si te fijas, sabrás si te están ocultando algo.



▶ Algunas secuencias nos recuerdan que estamos ante un juego para adultos, pero nada escandaloso.

¿Sabías que...

...en Estados Unidos se llamará «Indigo Prophecy», porque «Fahrenheit» es una palabra más común que en Europa?

▶▶ está deprimido, animado o histérico, reaccionando de distinta forma a una misma situación. Cuando el asesino es acorralado por la policía, si está deprimido posiblemente se deje atrapar; si está animado, podrás buscar una forma de esconderle, pero si está histérico quizá se lance como un poseso contra los guardias armados y tendrás que sudar tinta para esquivar las balas. Real como la vida misma...

NUEVAS IDEAS

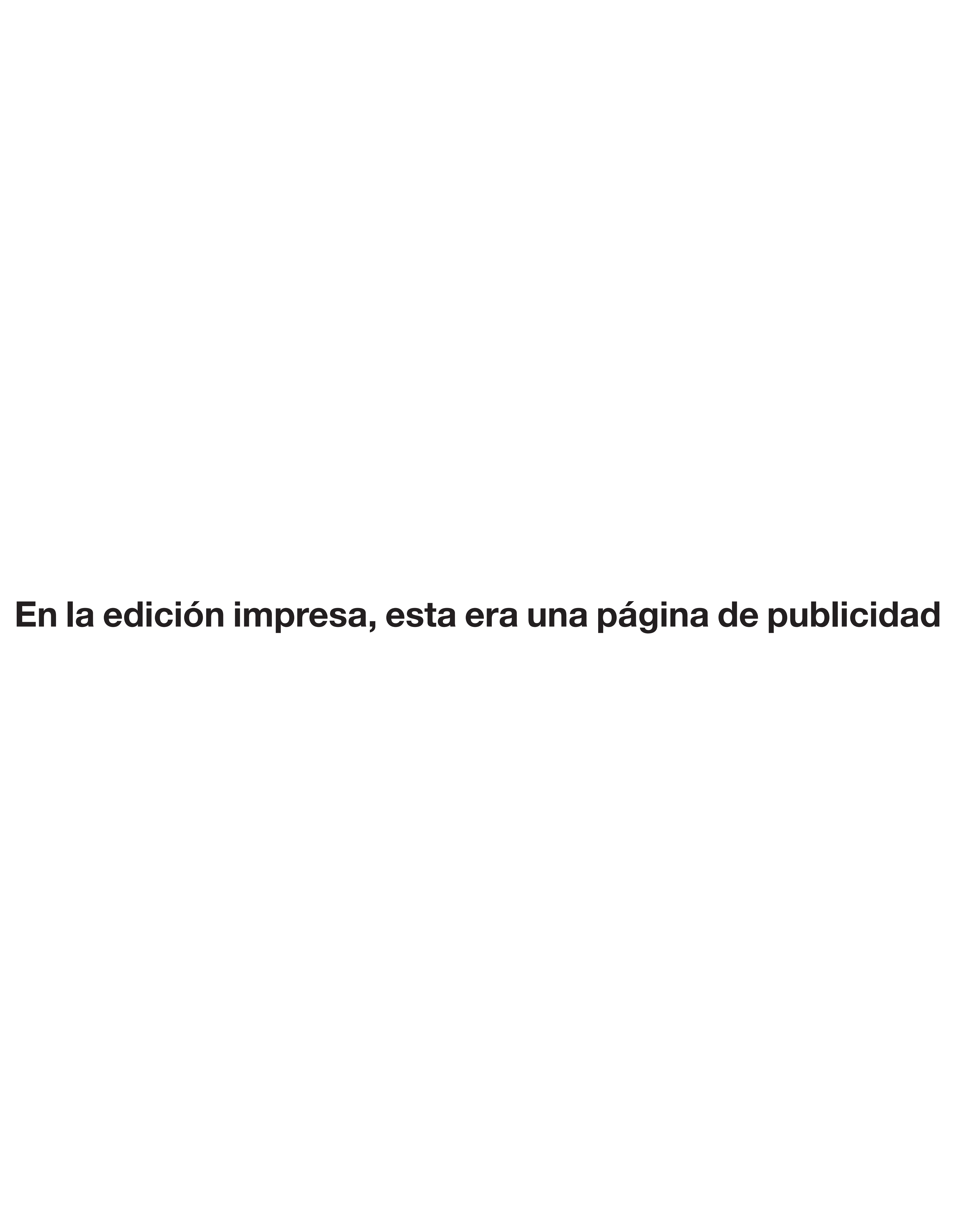
El desarrollo no es el único toque "exótico" de «Fahrenheit». El interfaz también será muy original. Para empezar, los objetos no se cogerán y usarán, sino que se manipulan: cuando te acercas a uno, cada tecla del cursor sirve para una acción diferente. En ciertos casos en los que hay que hacer fuerza, tendrás que pulsar dos teclas muy rápidamente, como en los viejos arcades deportivos. Otras secuencias exigen pulsar los cursores en un orden determinado, para completarlas. Tampoco faltarán escenas de acción, e incluso podrás boxear, patinar en el hielo y jugar al baloncesto. ¡Más variedad, imposible!

En la parte técnica parece que «Fahrenheit» cumplirá con creces: los gráficos serán muy detallados y se usarán todo tipo de efectos especiales. Los rostros muestran expresiones realistas que reflejan sentimientos y las animaciones son muy naturales, gracias a un sofisticado sistema de captura de movimientos con el que Quantic Dreams ha dotado a todos los personajes de «Fahrenheit». Las escenas cinemáticas, además, han sido realizada con los mismos medios técnicos que se emplean en una película, con constantes cambios de cámara, trucos visuales y muchos sustos. ¡No te cansas de verlas!

A falta de completar el juego (la versión de prueba sólo tiene cuatro capítulos), todo apunta a que «Fahrenheit» puede convertirse en una de las sorpresas del año. Síguele la pista hasta su estreno en septiembre... ■ **J.A.P.**



Tan pronto estarás resolviendo puzzles como escondiéndote de la policía. ¡No tendrás ningún respiro!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Climax/THQ**
- Distribuidor: **THQ**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2005**
- ***http://thq.com***

LAS CLAVES

- Recreación fiel a la categoría máxima del motociclismo.
- La simulación más rigurosa en el pilotaje de motos.
- Tendrá un nuevo modo de juego "Extreme" de carreras urbanas con motos de calle en varias ciudades.
- Permitirá personalizar y mejorar las motos o comprar otras nuevas.
- La competición online será total, podrás ponerte a prueba en seis diferentes y originales modos de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Realista y emocionante, apunta a un gran simulador de MotoGP para nuestros PCs.

MotoGP 3
Ultimate Racing Technology
Gasolina en la sangre

Que sí, que tu ciclomotor está bien, pero... ¿No te gustaría sentir el vértigo de subirte en una moto de verdad y correr contra los más grandes? Pues ponte el casco, porque tus deseos están a punto de hacerse realidad.

Si eres un enamorado de la velocidad, seguro que ya estás al tanto del retorno de uno de los mejores juegos del Gran Premio de motociclismo para nuestro PC. Y es que, a pesar de que «MotoGP» procede de un desarrollo multiplataformas, la serie representa la mejor simulación de carreras de motos también en PC. Desde «MotoGP 2», en Climax han invertido dos años para añadir novedades y actualizar la serie. Hemos jugado y, tras vencer a Valentino Rossi, está claro que no han perdido el tiempo. ¿Será el «MotoGP» definitivo?

AUTÉNTICO MOTOGP

El realismo es lo que mejor define esta última entrega de «MotoGP». El hecho de contar con la licencia oficial del campeonato le permite contar con los 24 pilotos reales del MotoGP... ¡Sí, también Gibernau, Xaus y Checa, con sus fotografías, sus motos y sus patrocinadores actuales! Por supuesto, se han recreado al milímetro –ni los carteles publicitarios se escapan– los diecisiete circuitos oficiales de la competición, incluyendo, como no, los tres españoles: Jerez, Cheste y el de Cataluña.

> ***Compite por la pole frente a Rossi y Gibernau y podrás convertirte en el próximo campeón de MotoGP***

Siguiendo con el realismo, la física de las motos es de sobresaliente, su modelado hiperrealista y las animaciones de los pilotos clavaditas a la realidad. En definitiva, un juego que está más cerca de la realidad que de la ficción.

¿A qué se parece?



G.T.R FIA GT Racing Game
El realismo de la competición es también altísimo y los gráficos están a un nivel similar.

NFS Underground 2
La posibilidad de modificar motos de calle es una herencia del tuning de «NFS Underground».



17 circuitos del GP y 16 del modo Extreme hacen un total de 33, más las versiones invertidas.

Competirás por la victoria en los circuitos, y por el dinero y las motos en la calle.



¿Sabías que...

el modo de simulación es tan fiel y realista que los creadores de «MotoGP 3» se vieron obligados a introducir un modo arcade más sencillo?

En los modos multijugador el desafío será para campeones.



El modo Extreme te pondrás a 300 en ciudad.

¿Sorprendido? Seguro que no. Hasta aquí podría parecer que estamos hablando la primera entrega de «MotoGP». Todo, salvo las lógicas actualizaciones de equipos y motos, podría parecer idéntico. Pero que no cunda el pánico, «MotoGP 3» viene con un buen puñado de novedades.

A 300 POR LA CALLE

Aunque el MotoGP reúne a muchos aficionados, las concentraciones de moteros también son muy populares. En Climax lo han tenido en cuenta, dado que tal vez no sería suficiente una nueva entrega casi idéntica a la anterior. Por eso se han sacado de la manga el nuevo modo "Extreme" en el que podrás poner tu moto a tope por las calles de diferentes ciudades, como Sevilla, Barcelona o Tokio. En total serán 16 nuevos circuitos urbanos en los ▶▶

MEJOR QUE EN LA TELE



BUSCA LAS DIFERENCIAS: Los circuitos y los pilotos están reproducidos en «MotoGP 3» con un nivel de detalle tan alto que, en ocasiones, se confunden con las imágenes reales que puedes ver en las retransmisiones de la tele.

CUANDO JUEGUES, FIJATE BIEN... Las marcas de las gomas sobre el asfalto se quedan hasta el final de la carrera. ¿Los pilotos? Parecen metidos tal cual en el DVD. Y además, cada pegatina, cada parche, cada detalle de la moto están calcados de sus respectivos modelos de la realidad. Sólo tienes que ver de cerca cada modelo y cualquier imagen real de, por ejemplo, la moto de Sete Gibernau. ¿Te atreves con las diferencias?

MIMANDO A LA BESTIA



MEJORAR EL RENDIMIENTO DE LA MOTO será una de tus principales preocupaciones. Podrás comprar motos de 600cc, de 1000cc, y de 1200cc, que son necesarias para participar en las competiciones de cada categoría. El dinero lo obtienes ganando carreras, pero con él también podrás mejorar las motos en cinco apartados. ¿Ahorras para comprar la mejor moto o mejoras la que ya tienes? ¡Qué dilema!



Ver las repeticiones de las carreras es casi como ver el campeonato un domingo por la tarde.



Podrás correr las temporadas una y otra vez, subiendo puestos en el ranking general.



Si no preparas tu moto para las carreras con lluvia, no tardarás en caerte.

¿Sabías que...

...los escenarios estarán tan bien recreados que en el circuito de Jerez se podrá ver el famoso toro de Osborne?

▶▶ que podrás competir contra otros nueve corredores para ganar premios en metálico. Con ese dinero podrás comprar nuevas motos y mejorar las que ya tienes. Además de adquirir mejores frenos, ruedas o componentes para el motor, también tienes la posibilidad de personalizar el aspecto de tu moto y el traje cambiando los colores y los logotipos con bastante libertad.

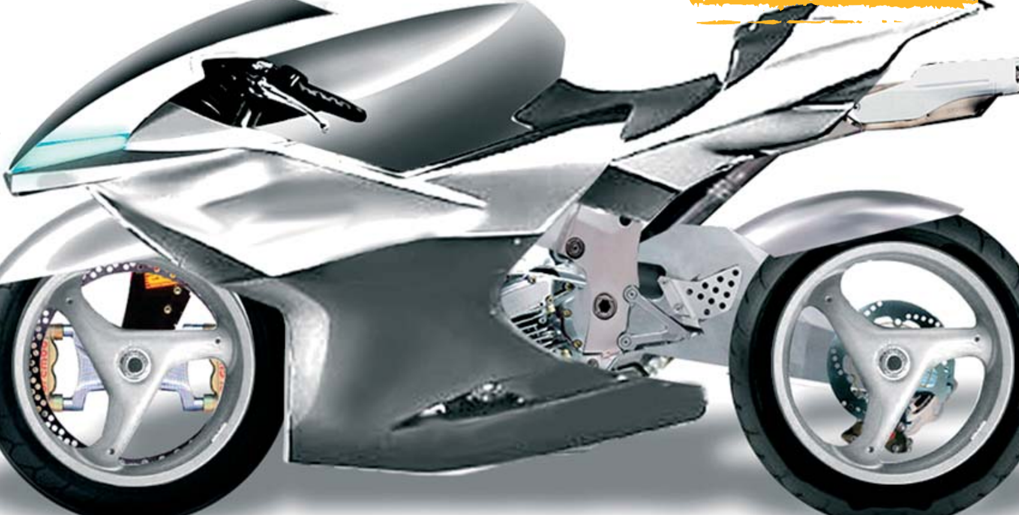
Esta será la única forma de conseguir las mejores máquinas para enfrentarte online a otros jugadores, que es donde realmente se comprobará de qué pasta estás hecho. Ni más ni menos que seis modos multijugador para medir tu habilidad contra corredores de todo el planeta.

¿ARCADE O SIMULACIÓN?

Esta es, sin duda, la pregunta clave, y es que aquí «MotoGP» se lleva la palma. En las carreras se ha conseguido alcanzar un equilibrio entre simulación y espectacularidad ideal. Y es que, en los niveles inferiores, no importa cuantas veces te caigas de la moto, con un buen acelerón siempre podrás alcanzar a tus contrincantes de tal forma que la carrera nunca pierde ni una pizca de emoción. ¡Nunca es tarde para remontar posiciones! Sin embargo, si te atrae más el realismo, siempre podrás probar el modo de dificultad "Legendario", en el que cualquier desliz hará que pierdas todas las posibilidades de ganar. A tu elección.

Como ves, parece todo un lujazo al alcance de todos los jugadores y si ya te estás frotando las manos a la espera de ponerte el mono de los más grandes, te gustará saber que está previsto que llegue a las tiendas justo después de vacaciones. ■ **D.M.S.**

Simulación y arcade a partes iguales, vive toda la emoción sobre dos ruedas sin perder un ápice de realismo





PRESENTA

EL LIBRO OFICIAL DE LOS SIMS 2 Y UNIVERSITARIOS

¡¡Disfruta al máximo con tus Sims!!

LAS MEJORES ESTRATEGIAS, CONSEJOS Y TRUCOS

EL JUEGO

Todo lo que necesitas saber sobre «Los Sims 2» y «Universitarios»

- ¿CÓMO SON «LOS SIMS 2»? ¡DESCÚBRELOS!
- PON A PUNTO TU ORDENADOR PARA JUGAR A TOPE CON TUS SIMS
- ¡CONSTRUYE LA MEJOR CIUDAD SIM! TODOS LOS SECRETOS PARA CREAR EL BARRIO PERFECTO EN «LOS SIMS 2»
- ¡VIDA EN FAMILIA! CREA EL AMBIENTE IDEAL PARA QUE TUS SIMS SEAN FELICES
- LAS VENTAJAS DE IR A LA UNIVERSIDAD: DESCUBRE LA VIDA DE ESTUDIANTE

JUEGA A VIVIR

Estrategias y trucos para ser el mejor jugador de «Los Sims 2»

- ¿SON FELICES TUS SIMS? ¡DESCUBRE QUÉ ESPERAN DE LA VIDA!
- SUS DESEOS Y MIEDOS. ¿SE PUEDE VOLVER LOCO UN SIM?
- LA VIDA SIM. UN CICLO SIN FINAL
- ¡CONSIGUE EL MEJOR TRABAJO PARA TUS SIMS Y HAZLES BUENOS REGALOS!
- TUS SIMS Y EL AMOR. UNA VIDA PERFECTA
- LA "INFLUENCIA" DE TUS SIMS
- ¡LAS MEJORES FIESTAS PARA TUS SIMS!
- ¡MIL Y UNA MANERAS DE JUGAR!
- TODAS LAS CLAVES PARA VIVIR A TOPE EN EL CAMPUS

A TU MANERA

Personaliza tus Sims y crea personajes tan únicos como tú

- LOS MEJORES CONSEJOS Y TRUCOS
- ¡ASÍ SE CREA EL MEJOR HOGAR SIM!
- EL TALLER DEL CUERPO. TU IMAGINACIÓN ES EL ÚNICO LÍMITE PARA CREAR UN SIM
- CONOCE TODA LA COMUNIDAD ONLINE Y LAS MEJORES PÁGINAS WEB CON CONTENIDOS TOTALES PARA «LOS SIMS 2»

TODO SOBRE LOS SIMS 2 Y UNIVERSITARIOS
REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE Micromanía
5,95 €
EL LIBRO OFICIAL DE LOS SIMS™ 2 Y UNIVERSITARIOS
LAS MEJORES ESTRATEGIAS, CONSEJOS Y TRUCOS
NUEVA EDICIÓN AMPLIADA
Los Sims™ 2
Incluye Los Sims 2 Universitarios
Estrategias infalibles para Los Sims™ 2 y Los Sims™ 2 Universitarios
Crea la familia de tus sueños • Conoce las aspiraciones de tus Sims, sus deseos y miedos • Construye tu propio barrio • Los mejores trucos • Las descargas que no te puedes perder • Vive a tope en la Universidad • Aprueba sin agobios • Todo para que tus fiestas sean las más divertidas

Ya a la venta en tu quiosco POR SÓLO 5,95€

Todo lo que quieres saber sobre «Los Sims 2 y Universitarios»



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Rebellion**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Sept. 2005**
- ***www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm***

Sniper Elite Berlin 1945

Muerte a primera vista

Han sido muchas horas entre los escombros, vigilando, esperando el momento para apretar el gatillo. Puede que esta sea la única oportunidad. Si fallas, Europa podría caer bajo el poder nazi. Todo depende de ti ¿Podrás soportar la presión?

LAS CLAVES

- Tendrás libertad para moverte por las calles y por los edificios como lo haría un francotirador real.
- Habrá 28 misiones individuales variadas y no lineales.
- Será muy realista; la gravedad, el viento y el cansancio afectarán a tu puntería.
- Tendrá un sistema de puntuación por zona que puedes comparar con otros jugadores de todo el mundo.
- Habrá servidores españoles para enfrentarte a otros francotiradores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un simulador de francotirador en el que planear bien tus ataques y no errar ni un tiro lo es todo.

Hace un par de meses preparamos un reportaje con una recopilación de los 28 mejores juegos que tenían como marco la Segunda Guerra Mundial. Este filón parece que no tiene fin, porque aquí estamos de nuevo reviviendo este importante momento histórico con «Sniper Elite». Un juego que viene cargadito de novedades y emociones fuertes, en el que acción y táctica caminan de la mano para recrear un título que viene dispuesto a aportar un punto de originalidad.

UN FANTASMA EN PLENO BERLÍN

«Sniper Elite» se desarrolla en 1945, en la fase final de la Segunda Guerra Mundial. Esta vez viviremos la guerra desde el punto de vista de un espía norteamericano único en su especie, un francotirador con los nervios de acero y la sangre muy fría.

Una fabulosa mezcla de táctica, infiltración y acción con el rifle de francotirador como arma principal

La acción tendrá lugar en el corazón de Berlín, una ciudad visiblemente castigada por los efectos de la guerra. Coches tiroteados, casas abandonadas a toda prisa, edificios bombardeados, soldados por las calles, en definitiva, un entorno completamente hostil en el que tendrás que aprender a moverte con soltura, pero con cautela.

Así, el desarrollo del juego te obligará a pensar como un francotirador, moverte con cuidado, encontrar los mejores escondites, cambiar de posición tras



¿A qué se parece?

Brothers in Arms
■ Con más acción que «Sniper Elite» aunque en este último dependes más de tu puntería.

Splinter Cell Chaos Theory
■ También en tercera persona, el sigilo, la puntería y evitar el choque directo son claves.



Te deslizarás entre las ruinas de Berlín para buscar el lugar idóneo desde el que esperar a tu objetivo.



El comportamiento físico de las balas será muy realista. Viento, gravedad... todo influye.

¿Sabías que...

es tan realista que si tardas mucho en completar un objetivo, el protagonista comenzará a cansarse y le temblará el pulso?



En el plano, los objetivos estarán muy descritos y... ¡en castellano!



Tu objetivo puede llevarte a las mismas narices del enemigo. Ve con sigilo o no sobrevivirás.

unos disparos y cualquier otra cosa que te sirva para abatir a tus enemigos sin ser descubierto.

TÁCTICA Y ACCIÓN SE DAN LA MANO

En «Sniper Elite» se ha optado por una cámara en tercera persona para manejar al personaje en un desarrollo propio de un juego de acción en el que la táctica cobra un gran protagonismo. Por ejemplo, no se puede saltar y rara vez tendrás enfrentamientos directos con otros soldados, o más te vale, por tu propia seguridad. Lo que sí tendrás es una tecla para acceder directamente a la mirilla de tu rifle, ya tengas en la mano el cuchillo o las granadas. Y es que, aunque podrás llevar muchos tipos de armas, la principal será el rifle de francotirador.

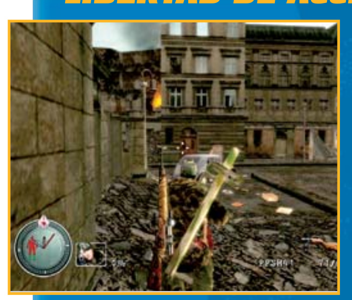
El desarrollo está dividido en áreas. Al principio de cada área se nos asignará una misión principal y otras secundarias. Tendremos absoluta libertad de movimiento por la zona, no es un título lineal que nos obligue a avanzar por un camino prefijado y eso enriquece el juego haciendo que la intensidad crezca . Habrá que aprender donde están las zonas seguras, los atajos, los mejores puntos y, en definitiva, hacerse el amo de cada zona hasta completar todas las misiones que se nos vayan encomendando, ya sea aniquilar a un alto mandatario nazi o proteger un despliegue aliado de otros francotiradores enemigos. ▶▶

SOLO ANTE EL PELIGRO



¿QUÉ HACES EN BERLÍN? La guerra está llegando a su fin, con el Ejército Soviético tomando la ciudad y los pocos soldados alemanes que quedan intentando contener la marea roja. Y tú te encuentras en medio, infiltrado entre los nazis, aunque tampoco te tomarías un vodka con los rusos, porque la guerra fría está a punto de comenzar. Si quieres seguir vivo tendrás que pensar y moverte como un francotirador. Nunca debes dejar desprotegida tu espalda: puedes colocar trampas bomba mientras te concentras en tus objetivos. Tampoco deberás olvidar que hay otros francotiradores deseando darte caza. Y, como estarás solo, tendrás que buscarte la vida tomando munición o botiquines de los soldados abatidos.

LIBERTAD DE ACCIÓN



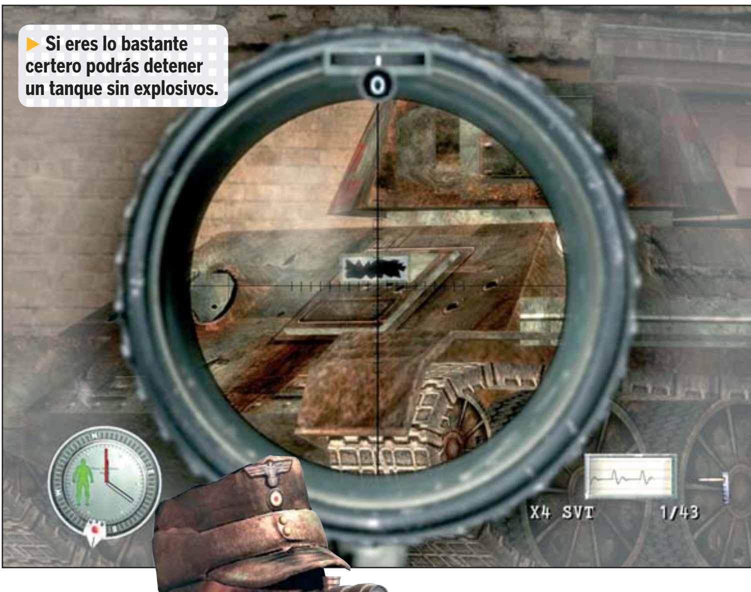
CON EL MAPA Y UNAS CUANTAS INSTRUCCIONES.. SS. Ese es todo el equipaje que traes de los EE.UU. En el plano de la zona puedes ver tu situación, así como tu próximo objetivo. Para llegar a él puedes transitar las calles como te de la gana o atajar por algunos de los edificios. La libertad es total y las posibilidades son muchas.



CONTINUIDAD EN EL PERSONAJE. Cuando completes todos los objetivos de un área pasarás a la siguiente, pero con el mismo estado de armas, munición, salud y botiquines. Por eso, será importante que no desperdicies ni una bala y que intentes ir armado y con buena salud.



El impacto de las balas en el objetivo es cruento y realista. Las escenas son muy sangrientas incluso para un juego bélico.



Si eres lo bastante certero podrás detener un tanque sin explosivos.

Cuentas con tus propios recursos para sobrevivir. Tendrás que usar armas cortas, poner trampas...

Busca tu guarida en las ruinas de Berlín y abate a los valiosos objetivos de tu misión cuando se pongan a tiro

¿Sabías que... ya están preparados los servidores para las partidas online y se ha confirmado que uno será español?

▶▶ Por supuesto, habrá que sorprender y evitar ser sorprendido, para lo cual dispondremos de trampas con dinamita y algún que otro artilugio "sofisticado", como una piedra.

REALISTA, CRUDO Y ESPECTACULAR

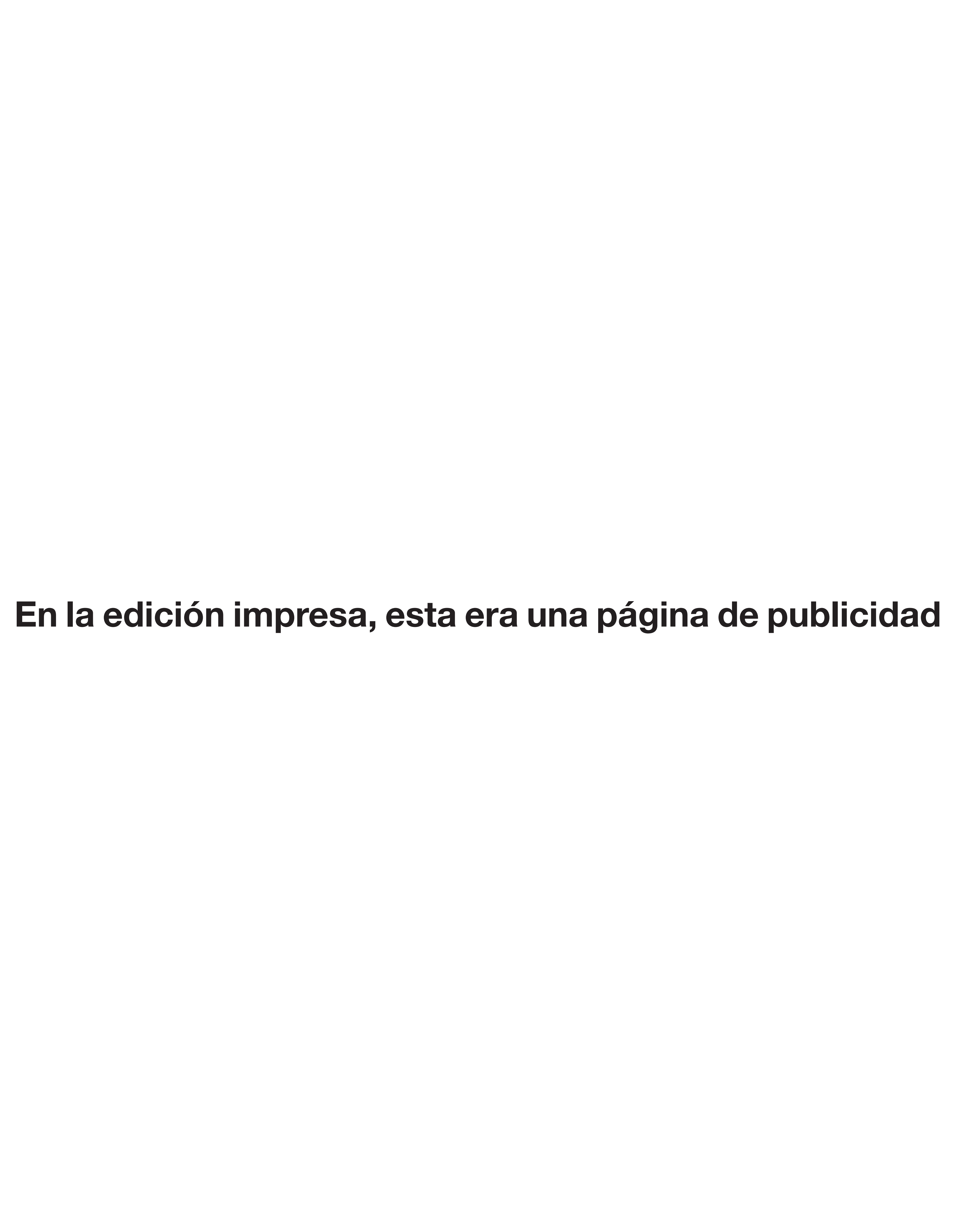
Si lo que estás buscando es un juego en el que poder poner a prueba tu puntería y tu paciencia, «Sniper Elite» seguro que será un título que cumplirá con creces tus expectativas porque tiene mucho de las dos cosas. Como ejemplo práctico de lo que encontrarás, en una misión tendremos que esperar a que llegue un alto dirigente nazi para asesinarle. El encuentro se producirá a las 18:15. Hasta entonces tendrás que decidir la mejor colocación y matar el tiempo. Pero una vez baje de su coche, has de saber que no sólo consiste en poner su cabeza sobre la mirilla y apretar el gatillo.

El juego es tan real –otra de sus características más representativas– que tendrás que contar con la fuerza de la gravedad y el viento. Además, cuando aciertes de lleno, una cámara seguirá a la bala hasta ver como el impacto arranca violentamente un pedazo de nuestro objetivo. Explícito y espectacular a partes iguales, parece que va a ganarse a pulso una clasificación para mayores de 18 años.

BUEN SABOR DE BOCA

Para terminar, deciros que esta mezcla entre táctica y acción, con el rifle de francotirador como principal arma, nos ha dejado una muy buena primera impresión.

El juego, por lo que hemos podido ver hasta ahora, promete ser largo, abierto y muy emocionante y, por si fuera poco, podremos enfrentarnos online a otros "snipers", que será donde realmente pondremos a prueba nuestra habilidad como francotiradores. Nosotros ya le estamos sacando brillo al cañón y hemos visto "Enemigo a las puertas" unas doce veces. Estás advertido.■ **D.M.S.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Croteam/2KGames**
- Distribuidor: **Take 2**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Octubre 2005**
- ***www.2kgames.com/seriousam2/seriously.html***

Serious Sam II

Acción a lo bestia

Si ya estás harto de tanta acción sigilosa y piensas que la infiltración es cosa de nenazas estás de suerte, porque Sam, el tipo más duro que haya pisado un videojuego, ha vuelto y sus enemigos hacen cola para ser acribillados.

LAS CLAVES

- Acción directa y sin complicaciones: mata todo lo que se mueva de la mano del tipo más duro del género.
- El juego tendrá más de 40 niveles repartidos entre siete ambientaciones diferentes.
- El número de enemigos simultáneos en pantalla será enloquecedor.
- Habrá armas de todos los tipos y para todos los gustos.
- El juego incluirá un modo multijugador cooperativo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción pura y dura. **Vuelve un clásico con mejores gráficos, más enemigos y mucha acción.**

Después de que Duke Nukem quedara fuera de la escena del videojuego, al parecer "for ever", el papel de "macarra oficial" de la industria recayó sobre los anchos hombros de Serious Sam, un tipo capaz de acabar con, literalmente, miles de enemigos, mientras nos va regalando los oídos con las frases más socarronas –algo que, según parece, es un requisito imprescindible para el puesto-. En la nueva entrega de la serie volveremos a disfrutar de la acción en primera persona más desenfrenada y sin complicaciones que te puedas imaginar. Puede que no resulte demasiado original, es cierto pero, cuando tienes disparos a mansalva, un ritmo frenético y adrenalina a garrafas, ¿quién necesita más?

MATA-MATA

Como el juego original y su expansión, «Serious Sam II» nos pone una vez más en la piel del singular Sam "Serious" Stone. Su argumento, más bien escueto, continuará la acción justo donde la dejamos y nos llevará en la búsqueda del malvado Mental. Para acabar con él necesitaremos un medallón cuyos fragmentos están repartidos por toda la galaxia, excusa que nos valdrá para enfrentarnos a una sucesión de niveles en los que, básicamente, nuestro objetivo será disparar contra todo lo que se mueva.

Vuelve la acción más desenfrenada que puedas imaginar, en un juego en el que habrá cientos de enemigos

Y es que, una vez más, las "marcas registradas" de la serie estarán presentes en este juego: hordas de enemigos abalanzándose sobre nosotros, sin darnos tregua ni para respirar, un variadísimo arsenal para enfrentarnos a ellos, escenarios gigantescos con una distancia de visión abrumadora y, en fin, acción pura y dura sin ningún tipo de concesiones.

En total el juego incluirá más de 40 niveles diferentes, repartidos entre siete ambientaciones distintas, desde ciudades futuristas o parajes infernales, hasta un curioso jardín en el que todo tiene dimensiones gigantescas.

Por lo que respecta a las armas, dispondremos de más de 15 diferentes, desde las más clásicas, como la escopeta o el lanzaco-

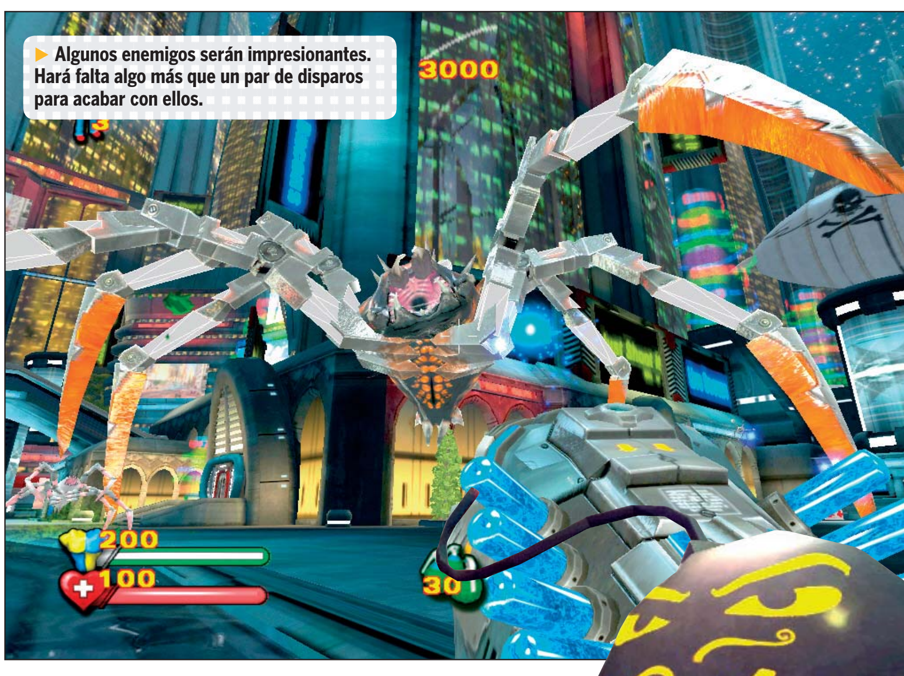
¿Sabías que...

...el enemigo final de «Serious Sam 2» será, según sus creadores, el más grande jamás aparecido en un videojuego?





Explosiones, disparos, decenas de enemigos... El héroe de acción más desenfrenado vuelve en una nueva aventura aún más emocionante.



Algunos enemigos serán impresionantes. Hará falta algo más que un par de disparos para acabar con ellos.

hetes, hasta las más peregrinas, como un loro que vuela hasta los enemigos para lanzarles una bomba, pero que, si no los alcanza, vuelve con ella a nosotros.

Los enemigos, por su parte, no serán abundantes sólo en cantidad, sino también en variedad y tamaño, con diseños tan disparatados como unos rinocerontes a cuerda o unos corredores suicidas que se abalanzan gritando sobre ti con una bomba encendida por cabeza...

MÁS DE TODO

En cuanto a su apartado técnico, «Serious Sam II» contará con un motor 3D desarrollado específicamente para la ocasión y que, según afirman su creadores, tendrá 100 veces más complejidad que el de la anterior entrega. Sin alcanzar esa precisión, lo que sí podemos afirmar nosotros es que tanto las dimensiones de los escenarios como el número de enemigos en pantalla aumentarán considerablemente con respecto a las ya enormes cantidades que tenía el original. Además, el juego contará con un avanzado motor físico totalmente nuevo que permitirá, por ejemplo, que numerosos elementos en cada escenario también se puedan ahora destruir.

Vamos, que si eres un fan de la acción sin complicaciones no deberías perder de vista el desarrollo de este juego. El tío más duro de los videojuegos está de vuelta, y viene buscando pelea, ¿te atreverás a meterte con él? ■ J.P.V.

¿A qué se parece?



Painkiller

■ También aquí había momentos que no podíamos ver el suelo entre tantos cadáveres enemigos.



Doom 3

■ Ambos tienen un desarrollo lineal en el que hay que avanzar acabando con lo que se mueva.



Los enemigos nos atacarán en oleadas continuas a un ritmo frenético.



La variedad de los enemigos será una de las características más destacadas del juego.

SUBE A BORDO



NO TE CANSES CORRIENDO. Para aumentar la variedad, en algunos niveles podemos pilotar vehículos, desde plataformas aerodeslizadoras a unas esferas transparentes que controlamos desde dentro. Además también podremos ocupar puestos fijos de ametralladoras pesadas y lanzacohetes, para poder sembrar el caos aún más deprisa.



- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **Cyan Worlds**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Sep. 2005**
- ***http://myst5.ubi.com***

Myst V: End of Ages

El adiós de una saga mítica

Después de una década de éxitos, la saga «Myst» llega a su fin. Sus creadores quieren terminar como empezaron: revolucionando el género de la aventura. Olvídate de los gráficos 2D y los actores de carne y hueso. Aquí todo es nuevo...

LAS CLAVES

- Podrás explorar a tu antojo, resolver puzzles en diferente orden y acceder a dos finales diferentes.
- Es el último de la saga. Se resolverán los enigmas de los otros episodios, aunque no es preciso conocerlos.
- Adiós a los fondos estáticos: habrá un espectacular motor 3D.
- Visitarás 6 grandes mundos y varios más pequeños.
- Tendrás que aprender el lenguaje de unas criaturas, para que te ayuden a superar obstáculos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un gran final. Toda la esencia de la serie en una aventura por fin en 3D y además en castellano.

Cuando se anuncia el episodio final de una saga tan aclamada y con unos fans tan devotos como la de «Myst», tiendes a abrir el tarro de las ideas preconcebidas. ¿Será un homenaje a los seguidores de la serie? Pues sí. ¿Se desvelarán los secretos heredados de anteriores capítulos? También. ¿Mantendrá los clásicos fondos estáticos y los puzzles enrevesados? Pues... no. Y, para ser sinceros... ¡Ya iba siendo hora!

IGUAL, PERO DIFERENTE

Este último capítulo parte de un objetivo bastante ambicioso: intentar llegar a un público más amplio sin defraudar a los fans de la saga. Para lograrlo sus autores han respetado su esencia pero han incorporado muchas novedades que lo hacen mucho más asequible.

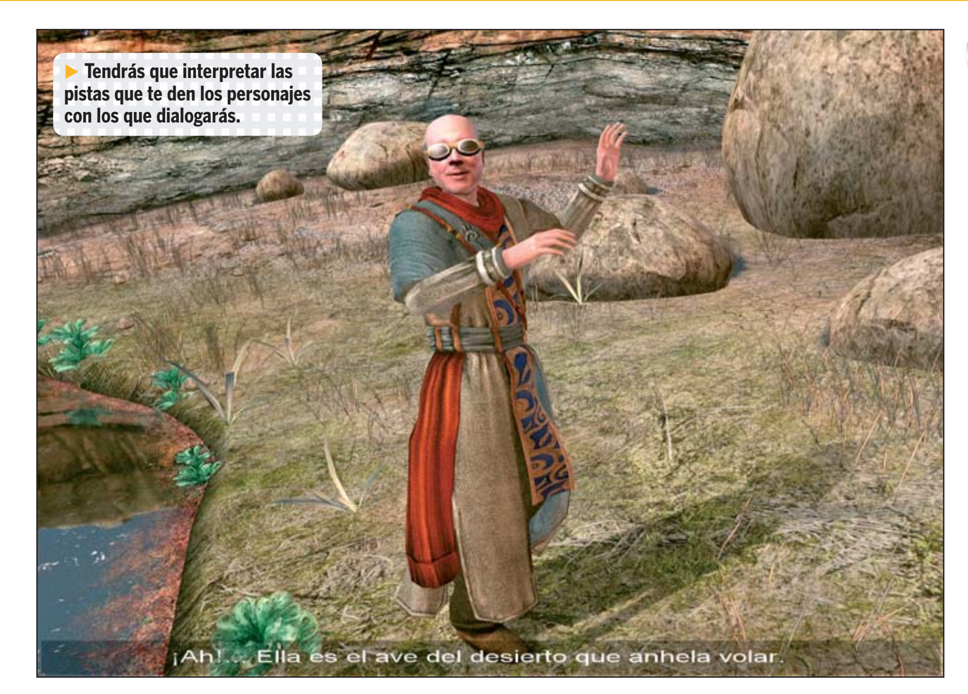
La mecánica de juego sigue fiel a la serie: visitarás extraños mundos en donde debes hablar con personajes, activar mecanismos y resolver enigmas para avanzar. Entre los cambios más evidentes, «Myst V» usará un motor 3D en primera persona, en lugar de los clásicos fondos estáticos. El detalle será tan elevado que las pantallas parecen postales y además gracias al nuevo motor podrás mover libremente la cámara e ir adonde quieras. Ahora el interfaz será mucho más sencillo... en realidad hay dos modos de control: el clásico, donde sólo usas el ratón y un botón para moverte hacia lugares predefinidos, y el modo libre, con el que exploras a tu aire usando el teclado para moverte y el ratón para girar la vista, como en los juegos acción.

Los autores del juego han aprovechado también la libertad de

¿Sabías que...

...hasta la llegada de «Los Sims», la saga «Myst» había sido la más vendida en la historia del PC?





▶ Tendrás que interpretar las pistas que te den los personajes con los que dialogarás.



▶ El último «Myst» te permitirá explorar escenarios 3D y resolver enigmas con total libertad.

¿A qué se parece?

Uru: Ages of Myst

■ También utiliza escenarios y puzzles en 3D, pero puedes ver al protagonista.

Atlantis Evolution

■ Visitas un exótico mundo poblado de extraños seres, ¡que además quieren matarte!



▶ Los pedestales permitirán viajar entre islas, pero son más peligrosos de lo que aparentan...



▶ Estos escurridizos bichos son capaces de controlar el clima, a ver cómo te ganas su confianza...

Descubre los últimos secretos de la saga mientras exploras mundos alienígenas y aprendes extraños lenguajes

movimientos para diseñar mundos enormes que puedes explorar sin obstáculos. ¡Nada de ser arrinconados por un puzzle cada dos pantallas! De hecho podrás visitar varias Edades –mundos– libremente y resolver los acertijos en distinto orden.

Para disfrutar de esta quinta parte no hará falta haber jugado a los anteriores capítulos, pero si lo has hecho podrás visitar los escenarios más emblemáticos de la saga –además de otros nuevos–, y por fin desvelarás todos los enigmas de «Myst». Además, según cómo juegues, se presentarán varios finales diferentes, que llevarán a la destrucción o a la salvación del universo de «Myst». ¡Todo dependerá de ti!

Otra novedad interesante son unos extraños alienígenas que deambulan por los escenarios. Si aprendes su lenguaje de signos, podrás darles órdenes dibujándolas en una pizarra... ¡Te ayudarán a superar varios enigmas! Puedes llevar la pizarra en una mano pero entonces no podrás realizar tareas que requieren las dos, como subir escaleras o bajar a un precipicio, así que deberás darle al coco para decidir cuándo tienes que llevar la pizarra para hablar con los aliens y cuándo debes dejarla atrás para explorar.

ATADO Y BIEN ATADO

Después de disfrutar con una versión casi terminada del juego, todo apunta a que podemos encontrarnos ante el mejor capítulo de «Myst». Cyan está cuidando tanto su desarrollo que hasta el doblaje al castellano y un espectacular sonido en 3D ya está presente desde las primeras betas.

Esperamos con impaciencia la versión final, prevista para este mes de septiembre, para comprobar si una de las sagas más emblemáticas de los videojuegos termina con un "happy end". ¡Ojalá que así sea! ■ **J.A.P.**

TODO UN ESPECTÁCULO



» **LA BELLEZA y el original diseño de los escenarios es clave en toda la saga. Si el salto a las 3D te pone nervioso, no te apures: el excelente motor gráfico mantendrá el detalle y las texturas de los juegos prerrenderizados, con la ventaja de que podremos disfrutar de reflejos, luces y efectos atmosféricos en tiempo real, desplazamiento en cualquier dirección... Genial.**

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.







La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.



70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

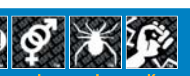


JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI







A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



El rey de los siete mares

Port Royale 2 Imperio y Piratas

Por fin un juego de estrategia que nos pone en el lugar que nos corresponde: Dirigiendo el cotarro. Y es que en el año 1600 y en el Caribe, los que partíamos el bacalao éramos nosotros. Que vengan, que vengan los ingleses con sus corsarios, que les vamos a dar para el pelo...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ascaron
- **Distribuidor:** FX **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxplanet.com* Abundante información del juego y todos los extras que puedas necesitar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 5 (+4 tutoriales)
- **Productos para comerciar:** 19
- **Naciones:** 4 (España, Inglaterra, Holanda y Francia)
- **Colonias:** 62
- **Tipos de barcos:** 16
- **Editor:** No
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Estos mares están plagados de peligros y, a menudo, nos topamos con barcos piratas o con enemigos de otras naciones.



▲ Si eres un forofo de la gestión puedes llegar incluso a construir tus propias fábricas en las colonias. No es sencillo, pero las recompensas son elevadas.



▲ Si haces servicios a su país, un gobernador puede recompensarte dejándote fundar tu propia colonia. ¡No dejes de visitar Puerto Manía!



▲ Las aguas del Caribe te esperan. Carga tus barcos de mercancías y procura sobrevivir a los piratas. Y si la cosa se pone muy fea, siempre puedes enarbolar tú mismo la calavera y las tibias y convertirte en el terror del mar.



▲ El juego te permite asignar rutas comerciales a tus convoyes. Tú sólo marcas las colonias por las que deben pasar y la máquina se encarga de comprar y vender automáticamente.

Ya imaginamos que en medio de los calores veraniegos no te debe apetecer demasiado enfrentarte a los rigores de un juego de gestión comercial, con sus ristras interminables de estadísticas y cifras, pero si te aclaramos que se trata de la última perla de FX, que tiene tanto de gestión como de aventura y que va de piratas, tesoros escondidos, mares tropicales y, en cierta forma, barriles de ron... ¿a que la cosa pinta mucho más refrescante?

FAMA Y FORTUNA

En «Port Royale 2» nos ponemos en la piel de un aventurero en la época de la España colonial que llega al Caribe en busca de fama y fortuna, equipado tan solo con unos cuantos doblones de oro y un pequeño barco. Afortunadamente, el juego pone a nuestra disposición numerosos caminos por los que podemos llegar a construir nuestro propio imperio. Podemos, por ejemplo, dedicarnos al comercio, cargando nuestros barcos con diferentes productos para venderlos de colonia en colonia, o incluso creando nuestras propias fábricas para producir directamente los recursos que luego venderemos. Podemos también dedicarnos al combate para capturar buques y mercancías, ya sea como piratas sin bandera o bajo el encargo de alguna de las cuatro naciones presentes en el juego. Podemos incluso dedicarnos a realizar las ▶▶

Comercia, combate, navega... haz lo que sea necesario para llegar a ser el más rico y temido del Caribe

La referencia

Patrician III

- **Los dos juegos se basan en la misma idea:** comercio naval, construcción de fábricas y almacenes y combates marítimos.
- **«Port Royale II» está ambientado en el Caribe,** mientras que la referencia tiene lugar en las frías aguas de Escandinavia.
- **Los dos tienen un aspecto similar,** pero «Port Royale 2» es más alegre y colorido.







▲ Si nuestros barcos llevan suficientes marineros podemos optar por asaltar las colonias por tierra en vez de por mar.



▲ Cuando intentamos asaltar una ciudad o una guarida de piratas lo habitual es que al final tengamos que derrotar a su jefe en un duelo a espada. El sistema de combate es muy sencillo, pero resulta bastante entretenido.



▲ Si no queremos tener sorpresas desagradables debemos introducir en cada convoy al menos un barco de combate, convenientemente equipado con cañones y marineros armados.



▲ Continuamente están sucediendo eventos que influyen en la oferta y la demanda de los diferentes productos. ¿Una sequía? Pues verás cómo sube de precio la fruta.

ELIGE TU AVENTURA



A NUESTRA MEDIDA. Además del modo de juego libre, en «Port Royale 2» se incluyen cinco campañas centradas en diferentes aspectos del juego, como el desarrollo de una colonia o el combate naval. Lo mejor del caso es, sin duda, que FX ha conseguido que los desarrolladores incluyan una campaña exclusiva, llamada también "Imperio y Piratas", para la edición española del juego.

►► misiones que nos encargan al visitar a los gobernadores de las colonias, o al acudir a las tabernas y que, por lo general, nos garantizan jugosas recompensas si las llevamos a cabo.

Elijamos el camino que elijamos –y, por supuesto, es posible combinarlos todos a la vez–, una de las características más destacadas de «Port Royale 2» es su enorme nivel de complejidad y la gran cantidad de opciones que pone a nuestra disposición. A la hora de comerciar contamos nada menos que con 19 productos diferentes y aunque al final todo se reduce a comprar barato y vender caro –la regla del oro del comerciante– hay una enorme cantidad de factores que influyen en los precios. La construcción de fábricas es igualmente compleja, pues hay que ocuparse de mantener un flujo constante de materias primas así como de garantizar la presencia de suficiente mano de obra en la colonia.

Tenemos también centenares de misiones secundarias, tareas especiales, objetos ocultos diseminados por el mapa, tesoros, guaridas de piratas por descubrir... Vamos, que podemos estar jugando sin aburrirnos literalmente durante semanas.

El acabado del juego es de lujo: totalmente traducido, una presentación impecable y un precio de risa





▲ El sistema de comercio está repleto de detalles. Dispones de 19 productos con los que comerciar y su precio se ve influido por muchos factores. Los dos primeros: la oferta y la demanda. O sea, que cuanto más compres, más caro será.



▲ En todo momento podemos controlar la velocidad del juego, de manera que si los viajes entre islas se te hacen pesados sólo tienes que acelerar el tiempo para llegar a tu destino en pocos segundos.



▲ ¿Qué sería de un juego de piratas sin un cofre del tesoro? Antes de encontrarlo, eso sí, tendrás que reunir suficientes fragmentos del mapa.

COMPLEJO PERO ASEQUIBLE

Y lo mejor de todo es que, a pesar de esta gran cantidad de opciones, todo se controla mediante un sistema de menús sorprendentemente sencillo y accesible. Además, también se pueden delegar algunas de las tareas más pesadas, asignando por ejemplo a nuestros barcos rutas comerciales automáticas, con lo que la accesibilidad y la sencillez están más que garantizadas.

Todo esto, además, está acompañado por la estupenda producción de todos los juegos de FX, con un notable doblaje al castellano, una cuidada presentación que incluye un detallado manual y una espectacular carta de navegación y, por supuesto, a un precio estupendo. ¿Necesitas algún argumento más para comenzar la conquista del Caribe? Ya, pues eso mismo pensábamos nosotros... ■ **J.P.V.**

¡ABRID FUEGO!

SUJETA FIRME EL TIMÓN. El sistema de combate entre barcos es, a la vez, sencillo y muy entretenido. Sólo tenemos que controlar el timón de nuestro barco, vigilando la dirección del viento, y disparar nuestros cañones cuando tengamos a tiro al barco enemigo.



ELIGE TU PRESA. Otra opción que tenemos en los combates es elegir entre tres tipos de munición: balas de cañón macizas, para hundir al enemigo, metralla, para acabar con su tripulación y abordarlo, y palanquetas para romper sus velas y evitar que huya.



Alternativas

- **Industry Giant II**
  Uno de los juegos de gestión más completos, ambientado en la época actual.
  ▶ Más inf. MM 94 ▶ Nota: 80
- **Evil Genius**
  Un giro muy divertido al género de la gestión que te pone en la piel de un villano de opereta.
  ▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 82

Nuestra Opinión

GESTIÓN Y AVENTURA POR TODO LO ALTO. *Viaja hasta el Caribe colonial y conviértete en el marinero más respetado. Comercio, combates, aventuras, gestión... Contenido a montones y encima a un precio fantástico.*



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las enormes posibilidades de juego. Podemos hacer todo lo que queramos.
- El sistema de control es muy sencillo y enseguida lo dominas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No es precisamente un juego de lo más original, que digamos.
- Gráficamente resulta un tanto anticuado a estas alturas.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DIVERSIÓN GARANTIZADA.** *Entre lo variado que es el juego y lo sencillo que resulta de manejar la diversión está garantizada para rato.*



JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Acción sin fantasías

Boiling Point Road to Hell

Resulta que a tu hija, la periodista, le ha dado por investigar a mafias y traficantes y, claro, se ha metido en un lío y ahora te toca a ti ir a rescatarla. Pero, a ver... ¿por qué la niña no se dedicaría a la prensa rosa?



▲ **¿Quieres realismo? Pues no olvides parar en la gasolinera de vez en cuando o te quedarás tirado en medio de ninguna parte con el depósito vacío.**

De un tiempo a esta parte es bastante frecuente encontrarse con juegos de acción que introducen en su jugabilidad elementos de rol. «Boiling Point» pertenece a este tipo de juegos, pero tiene la particularidad de que su ambientación es contemporánea y absolutamente realista, algo bastante poco habitual. Y, qué quieres que te digamos, después de examinarlo en profundidad, te podemos asegurar que a «Boiling Point» no le hacen falta ni robots ni dragones para ofrecernos un producto realmente atractivo.

UN PADRE EN APUROS

«Boiling Point» comienza con el misterioso secuestro de la hija de Saul Myers, una intrépida investigadora periodística, en la ficticia ciudad sudamericana de Puerto Sombra. Su padre, un curtido mercenario, se embarca en un viaje a la región para intentar rescatarla haciendo uso de sus habilidades. Y ahí es donde entras tú, ya que tu misión es guiar a Myers por toda la ciudad desde una perspectiva en primera persona, hablar con sus habitantes, conocer a fondo la situación política



La referencia

Deus Ex. Invisible War

- **Los dos combinan acción y rol,** aunque el realismo de «Boiling Point» no tiene nada que ver con la ciencia ficción de la referencia.
- **La libertad de acción** es enorme en los dos juegos.
- **En «Deus Ex» teníamos mas opciones de juego** y una historia más larga y compleja que la que se cuenta en «Boiling Point».

INFOMANÍA

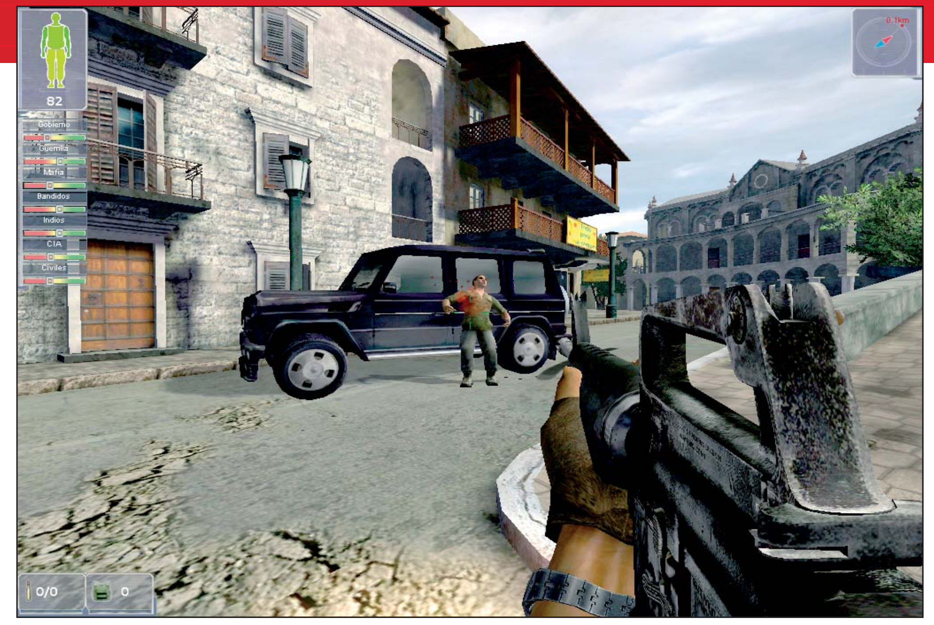
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Deep Shadow/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.atari.com/boilingpoint/*** Con toda la información que necesitas y en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de escenarios:** 1
- **Extensión:** 625 km^2
- **Vehículos:** 26
- **Número de misiones:** + de 300
- **Facciones:** Gobierno, CIA, bandidos, civiles, traficantes, mafia, indios
- **Multijugador:** No

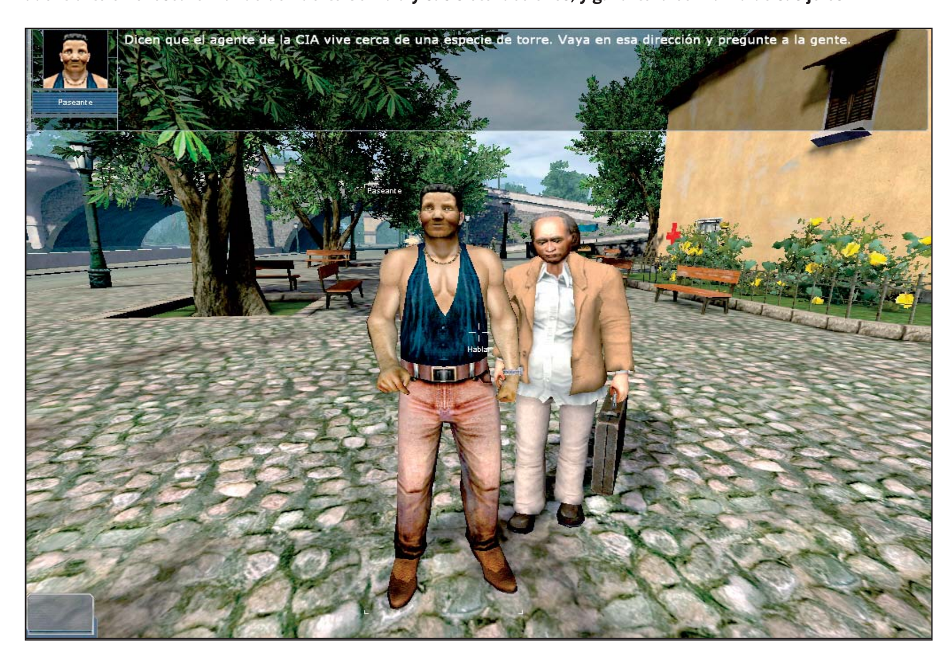
ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600, GeForceFX 5700 LE

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



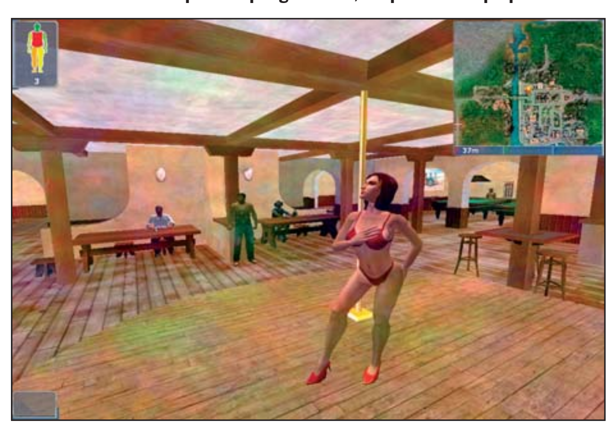
▲ Rescata a tu hija de sus secuestradores haciendo uso de tus habilidades como mercenario. Para ello debes adentrarte en el oscuro mundo de Puerto Sombra y sus siete facciones, y ganarte la confianza de sus jefes.



▲ Además de disparar, también debes hablar con cientos de habitantes, recabar información y explorar todos los rincones del pueblo. La libertad de juego es muy grande y eres tú quien decide.



▲ Puerto Sombra está poblada por gente real, ocupada en sus propias tareas.



▲ Si tomas alguna copa de más, la vista se distorsiona y vas haciendo "eses".



▲ Si te desplazas por los ríos te ahorras bastante tiempo al viajar, aunque claro, antes tienes que aprender a pilotar una lancha motora.



del país y, sobre todo, introducirte en las diferentes facciones criminales para averiguar quién retiene a tu hija.

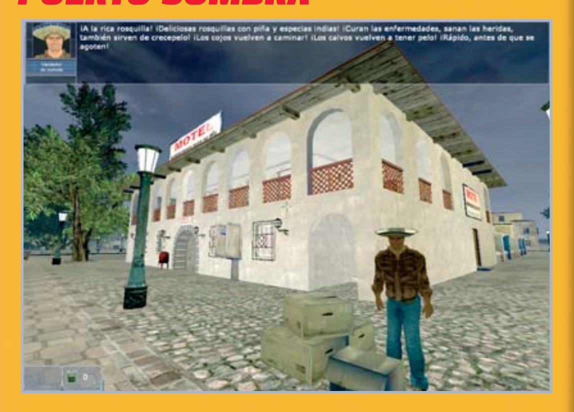
La cosa, eso sí, no será en absoluto sencilla, porque en una réplica nada sutil de la situación actual en Colombia, el juego cuenta con diferentes bandos como las guerrillas, la mafia, el gobierno, los traficantes e incluso los indios, que se disputan el control de la zona. Para colmo, dependiendo de a quién ayudes te harás amigo de unos y enemigo de otros... vamos, que eres tú quien tienes que elegir el camino de la investigación con una libertad total.

UN ÚNICO ESCENARIO

Para potenciar aún más la libertad y el realismo, «Boiling Point» no incluye niveles propiamente dichos, sino un solo escenario de más de 600 km^2, que puedes visitar desde el primer minuto de juego. Si quieres hacer turismo puedes visitar los edificios típicos de la ciudad, como el hotel, el hospital, las gasolineras, los bares... O, mejor, puedes dedicarte a investigar el resto del mapa, adentrarte en las espesas junglas donde se ocultan las diferentes faccio- ▶▶

Encuentra a tu hija desaparecida en una ciudad sin ley y enfréntate a la guerrilla, la mafia y los narcotraficantes

UN PUEBLO LLAMADO PUERTO SOMBRA



COMO LA VIDA MISMA. Puedes charlar con la gente de la calle, visitar los edificios, o por qué no, entrar en el bar y pillarte un buen "trancazo". En ese estado es mejor que alquiles una habitación y duermas la mona, porque si sales a la jungla pronto verás como pumas y serpientes se te abalanzan al gaznate. Otra muestra de realismo es que no es lo mismo pasear por la mañana que por la noche, cuando muchos habitantes se encuentran recogidos en sus casas.



▲ Recién llegado al pueblo, tienes que visitar a los líderes de las facciones y hacer "trabajitos" para ganarte la vida y obtener información. Los contactos que hagas te serán muy útiles más adelante.




▲ Los vehículos pueden controlarse tanto desde el exterior como desde el interior. Esta última vista es mucho más realista, aunque resulta más complicado conducir.



▲ El escenario es enorme y, además, algunas zonas son bastante peligrosas, así que lo más seguro es usar los vehículos para desplazarse. Con un poco de práctica podrás pilotar tanques, helicópteros, lanchas...

El escenario es gigantesco y la libertad de acción, total. Sólo tú decides cómo afrontar la aventura

▶▶ nes, conocer a sus líderes y trabajar para ellos. Para moverte por la ciudad puedes usar varios medios de locomoción e incluso coger un taxi. Si resultas herido podrás curarte en un hospital o descansar en la habitación de un hotel... Así de real y complejo es el mundo de «Boiling Point».

DETALLES POR DEPURAR

Todo este mundo de posibilidades, además, se completa con un buen apartado técnico. Es cierto que hay fallos en la IA de los enemigos y alguna que otra superposición de objetos, pero el nivel técnico en general es más que correcto, máxime si tenemos en cuenta la enorme extensión del escenario y que apenas se producen "parones" aunque, eso sí, a costa de grandes cantidades de memoria RAM.

En cualquier caso, la mejor cualidad de «Boiling Point» es que estamos un juego con personalidad propia, que te permite hacer prácticamente lo que quieras en un entorno muy original y variado. Vamos, que si buscas diversión para rato y una aventura absorbente, aquí vas a encontrar las dos cosas a montones. ■ J.M.H.

Alternativas

• Thief Deadly Shadows
La libertad de acción es mucho menor, pero a cambio ofrece una historia más rica e intrigante.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 89

• Half-Life 2
Si buscas acción de la buena y con un gran argumento, con este juego no puedes equivocarte.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98

UNOS TOQUES DE ROL



MEJORA A MYERS CUANTO PUEDAS. En «Boiling Point» no puedes repartir los puntos de experiencia ni sufrir subidas de nivel vertiginosas, pero sí que tienes que practicar ciertas habilidades para que no se te "olviden" y aprender otras nuevas. También debes tener en cuenta tu relación con cada bando y tener cuidado por donde paseas, porque puede que tu visita sea "non grata".

CUIDA TU INVENTARIO. A lo largo del juego puedes comprar armas y armamento de lo más variado, hacer comercio con diferentes objetos que encuentres e, incluso, usar drogas que mejoren tu estado de salud momentáneamente. Pero, ¡mucho ojo!, sólo debes hacer uso de ellas cuando te veas obligado, ya que si no tu héroe podría acabar presa de la adicción.

Nuestra Opinión

CONVIÉRTETE EN MERCENARIO. *Debes rescatar a tu hija, aunque para ello tengas que introducirte en el mundo del crimen organizado. Si buscas acción, realismo y libertad para hacer lo que te de la gana, te encantará este juego.*



LO QUE NOS GUSTA
- La libertad de acción es total.
- La mezcla de diferentes estilos y la ambientación son geniales.
- No hay tiempos de carga.

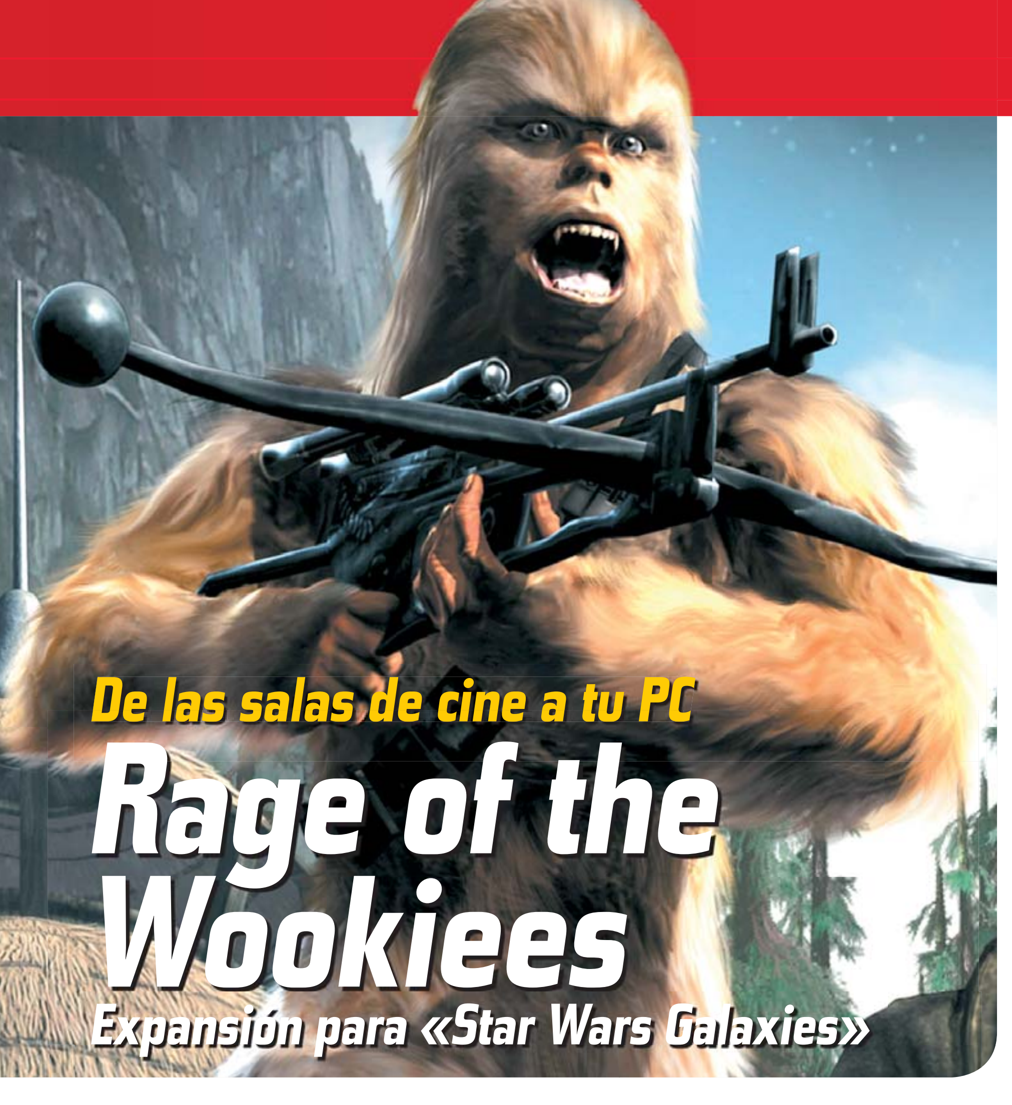
LO QUE NO NOS GUSTA
- Los requisitos son bastante elevados, sobre todo de memoria.
- Algunos escenarios están un poco vacíos de personajes.

MODO INDIVIDUAL

▶ALGO DIFERENTE. *Su libertad de acción y su original ambientación le hacen una opción muy recomendable, a pesar incluso de algunos fallos técnicos.*







De las salas de cine a tu PC

Rage of the Wookiees

Expansión para «Star Wars Galaxies»

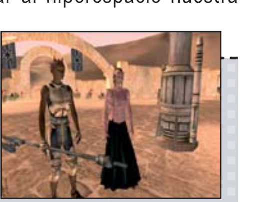
Los hermanos de Chewbacca son capturados y vendidos como esclavos... Muy triste, sí, pero mejor deja las lagrimitas para otro momento, coge tu nave y haz algo para remediarlo.

Poco después del estreno del Episodio III de la saga Star Wars, "La Venganza de los Sith", nos llega esta segunda expansión de «Galaxies», el juego de rol online ambientado en el mismo universo. La coincidencia no es, por supuesto, casual ya que de hecho «Rage of the Wookiees» nos permite disfrutar dentro del juego de nuevos contenidos inspirados en la película.

EN CASA DE CHEWIE

El enfrentamiento entre la Alianza y el Imperio continúa, con la novedad de que ahora podemos unirnos a la causa Wookiee o ayudar al Imperio a eliminar un importante foco rebelde. En cuanto al resto de novedades, la mayor parte las encontramos en el planeta natal de los Wookiees, Kashyyyk, al que como principiantes sólo podemos llegar tras lanzar al hiperespacio nuestra propia nave. Se trata de un planeta de gran extensión, dividido en diferentes zonas y con una ambientación totalmente distinta al resto del juego. Allí se nos plantean misiones de todo tipo en las que, en ocasiones, se ven implicados algunos de los personajes más famosos de la Saga. Además podemos viajar en nuevas naves, mejorar nuestro personaje con partes cibernéticas y utilizar la minería en los campos de asteroides de Kashyyyk. En definitiva, gran cantidad de contenido nuevo que, unido al reciente "combat upgrade" y a la presentación de «Galaxies: Total Experience», está consiguiendo atraer a multitud de jugadores, nuevos y antiguos, dispuestos a sumergirse en uno de los mundos online más completos del mercado. ■ D.R.L.

La referencia

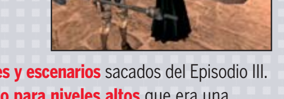


Star Wars Galaxies

- **«Galaxies» es un juego de rol online ambientado en Star Wars** que con esta expansión amplia sus fronteras.
- **«Rage of the Wookies» introduce misiones y escenarios** sacados del Episodio III.
- **Esta expansión incluye mucho contenido para niveles altos** que era una demanda de los jugadores más veteranos de «Galaxies».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Rol Online
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** SOE/LucasArts **Distri.:** Activision
- **CDs:** 1 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 29,95 € (dentro del pack «Total Experience» junto a «Galaxies») **Cuota Mensual:** 14,99 $
- **Web:** *starwarsgalaxies.station.sony.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Planetas:** Kashyyyk
- **Zonas explorables:** 10 (incluidas zonas de instancia y de aventura)
- **Misiones:** Más de 100
- **Naves:** Starfighter Jedi Anakin

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32MB
- **Conexión:** 56 Kbps



▲ Entra en el universo Star Wars y disfruta de abundantes contenidos extraídos directamente del Episodio III, "La Venganza de los Sith".



▲ La expansión añade un planeta, más de 100 misiones, habilidades, naves y la posibilidad de mejorar nuestro personaje con implantes cibernéticos.



▲ Eres tú el que decide si ayudas a los Wookiees contra los vendedores de esclavos o te pones de parte del Imperio para acabar con el foco rebelde.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- El argumento de las nuevas misiones.
- Kashyyyk, un planeta espectacular.
- Poder mejorar nuestras habilidades de combate con los implantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La expansión no está demasiado integrada con el resto del juego.
- Siguen sin arreglarse algunos de los "viejos" problemas que arrastra «Galaxies».

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

86

***Una expansión oportuna y necesaria.* La inclusión de contenidos basados en el nuevo episodio de la saga ayuda a calmar los ánimos de una comunidad que en el último año ha visto cómo se tambaleaban los pilares de todo el juego.**

¡Qué juerga de juego!

The Bard's Tale

Pues vaya, resulta que salvas el mundo y lo único que recibes es una palmadita y la satisfacción del deber cumplido... Yo esperaba un saco de oro y, bueno, una o dos chicas guapas no hubieran estado de más...



▲ **A lo largo de la aventura diferentes personajes nos van encargando todo tipo de misiones. Si las cumplimos obtenemos experiencia y, quizá, algo de dinero.**

La serie «Bard's Tale» es uno de los clásicos con más solera en el género de los juegos de rol, y sus orígenes se remontan a cuando se jugaba en "modo texto", los monitores tenían cuatro colores (o menos) y los dinosaurios poblaban la Tierra (bueno, vale, lo último no es verdad, pero las dos anteriores sí, ojo). Ahora, muchos años después el Bardo vuelve a nuestros ordenadores y lo hace con una aventura delirante, de las más divertidas que han pasado por nuestras manos. Pero, claro, es que el Bardo siempre ha sido un poco juerguista.

PARA PARTIRSE

«The Bard's Tale» nos pone en la piel del bardo, un pícaro que se gana la vida usando sus habilidades para engañar a las gentes simples. La cosa cambia radicalmente cuando nos vemos envueltos en una peligrosa aventura para rescatar a una bella princesa que está prisionera en una torre, bajo la excusa de que nuestro personaje es "El Elegido". Nuestro objetivo es, por supuesto, triunfar o morir en el intento, lo que no pintaría tan mal sino fuera porque todos los anteriores







- **Los dos son juegos de rol,** pero en «The Bard's Tale» hay menos opciones de juego.
- **La ambientación fantástica medieval** de «The Bard's Tale» tiene poco que ver con el universo Star Wars de la referencia.
- **«The Bard's Tale»** es mucho más cómico y disparatado que la referencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (12+)
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** InXile/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanz.:** Septiembre 2005 **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.thebardstale.com*** Mucha información y minijuegos muy divertidos. Muy recomendable.

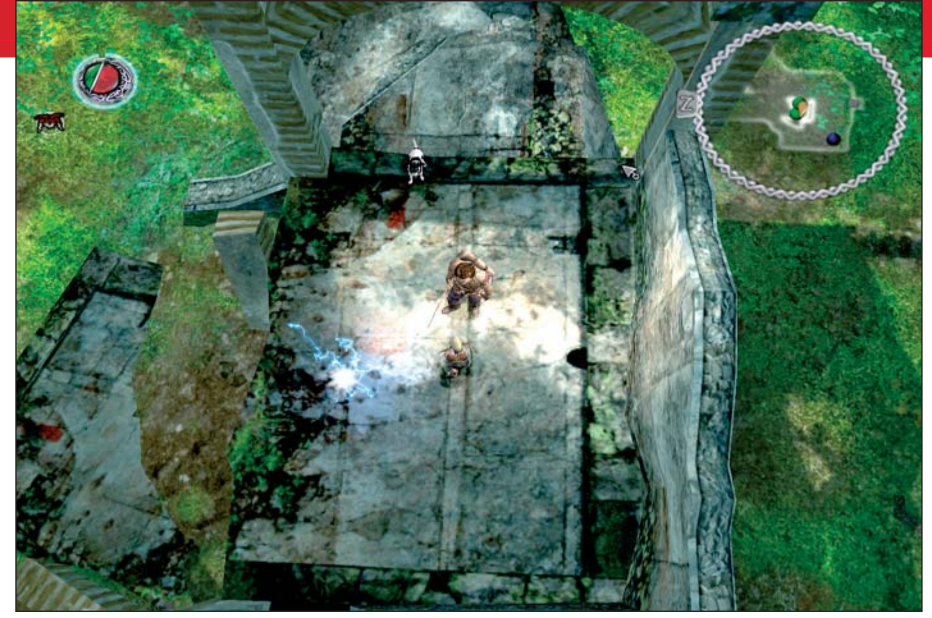
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 1
- **Criaturas invocables:** 16
- **Localizaciones:** Más de 15
- **Grabación de partidas:** Ilimitadas, en puntos fijos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 128 MB

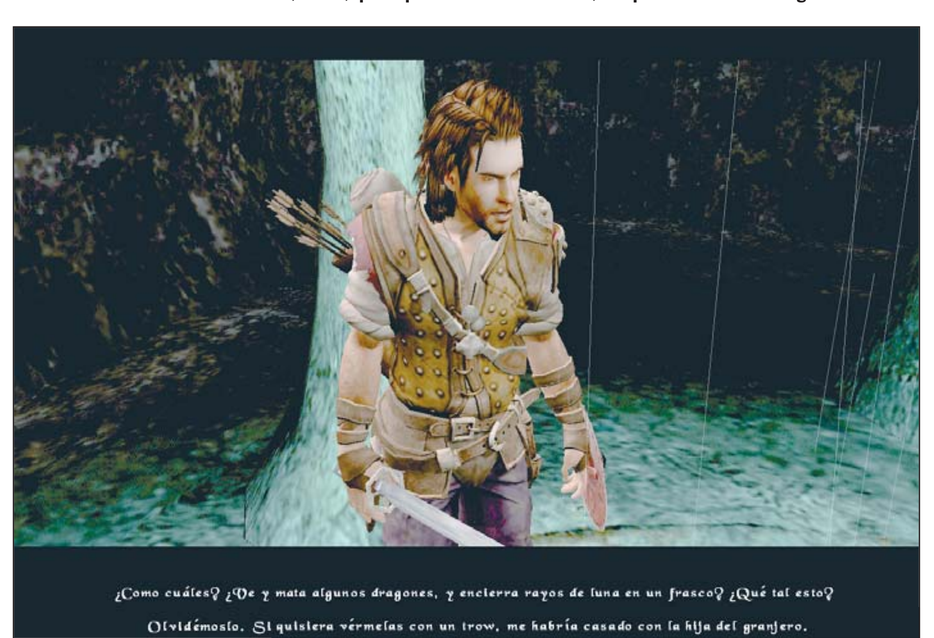
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 933 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

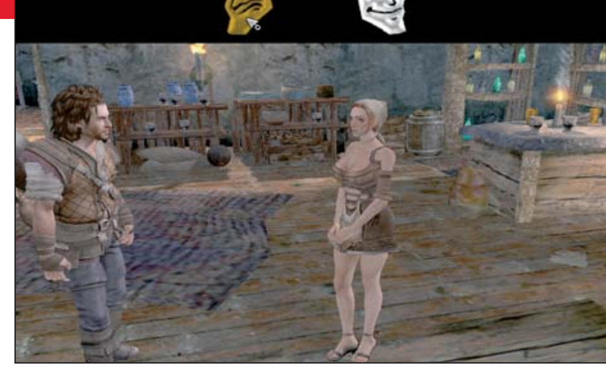




▲ Enfréntate a decenas de enemigos mientras buscas la forma de liberar a la princesa. Eres el Elegido, así que te va a tocar arrimar el hombro. Menos mal, eso sí, que la princesa está buenísima, así que lo mismo sacas algo de esto...



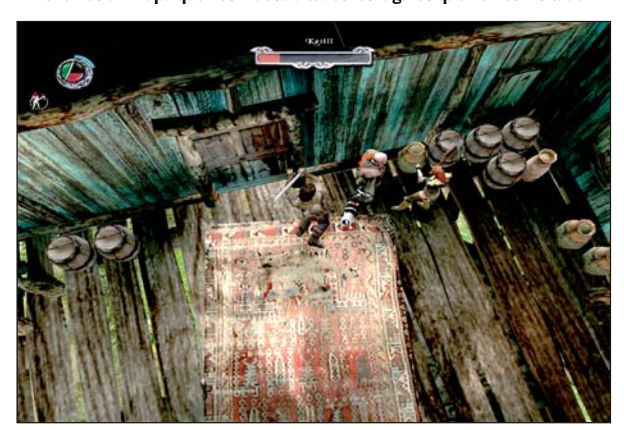
▲ Todo el juego está repleto de diálogos realmente divertidos. Con su fino sentido de la ironía, cargado de ingenio y mucha mala uva, el bardo te arrancará muchas carcajadas.



▲ Al hablar podemos elegir entre una respuesta educada o una más "cortante".



▲ Tenemos un mapa que nos muestra todos los lugares que hemos visitado.



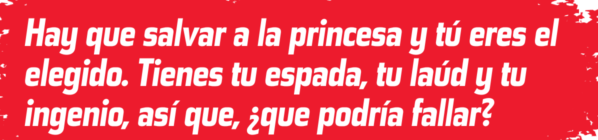
▲ Durante el juego contamos con el apoyo de las criaturas que invocamos mediante nuestra música. Su ayuda es fundamental en algunos combates.

"Elegidos" (y, al parecer, hubo unos cuantos) acabaron dándose de bruces contra la segunda de estas alternativas.

A partir de ahí se desarrolla una historia de la que no os vamos a dar más datos para no reventárosla, pero que sí os podemos adelantar que es sencillamente desternillante. Y es que si por algo destaca «The Bard's Tale» es por su genial sentido del humor. Las situaciones a las que nos enfrentamos son disparatadas, los personajes resultan a cual más cómico y los diálogos son un derroche de ironía y "mala uva". Además, de vez en cuando algunos personajes se pondrán a cantarnos canciones, como si de un karaoke se tratara, y con unas letras que también te harán soltar la carcajada.

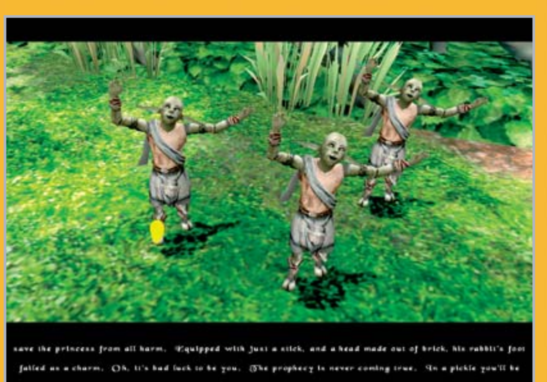
JUSTITO DE TECNOLOGÍA

Para acompañar a la historia el juego utiliza un sistema de juego bastante sencillo pero que es sin duda efectivo y que utiliza la clásica combinación de puntos de experiencia, niveles y ▶▶



Hay que salvar a la princesa y tú eres el elegido. Tienes tu espada, tu laúd y tu ingenio, así que, ¿que podría fallar?

CANTA CON NOSOTROS



COMO EN UN KARAOKE. Durante la aventura a varios personajes les da por ponerse a cantarte canciones. La producción es impecable, con su correspondiente cinemática, una música muy "currada" y unas letras para partirse de risa que, además, se nos presentan como en un karaoke, para que podamos cantarlas a voz en grito. La única pena es que a la letra en inglés no se le han añadido otros subtítulos en castellano, o sea que o dominas el inglés o te perderás uno de los aspectos más divertidos del juego.


▲ Podemos girar la cámara pero no inclinarla y, al final, la perspectiva cenital se acaba haciendo algo pesada. Si todo el juego es en 3D, ¿por qué no podemos ver la acción de frente?


▲ Para viajar entre una región a otra del juego nos desplazamos por un mapa que representa el mundo entero. Si nos topamos con un enemigo al movernos tendremos que combatir con él.


▲ El apartado visual no es el más destacado del juego, pero el motor 3D hace un trabajo digno y los efectos luminosos son bastante chulos. Los modelos, sin embargo, no están demasiado detallados.

MEJOR CON AYUDA




TÚ Y TUS SECUACES. Una de las habilidades más útiles del bardo es que puede tocar canciones mágicas para invocar criaturas que le acompañen en sus viajes. Aunque nosotros no las controlamos directamente sí que podemos darles órdenes genéricas como "ataca", "sígueme" o "quieta ahí".

A CADA CUAL, LO SUYO. Algunas criaturas lucharán a nuestro lado, mientras que otras nos proporcionarán otro tipo de servicios, como la luciérnaga que nos alumbra en la oscuridad. A medida que avanzamos en la aventura encontramos partituras que nos permiten invocar a criaturas cada vez más poderosas. Además, conseguimos también instrumentos de mayor calidad con los que podemos invocar a más de una criatura a la vez.

La sucesión de gags es tan continua que te costará aguantar la risa durante más de cinco minutos

▶▶ habilidades especiales. Uno de sus puntos más originales es que el bardo puede usar la música para invocar criaturas que le ayuden, ya sea combatiendo a su lado o prestándole servicios, como la bruja sanadora.

Técnicamente, a cambio, el juego tiene un nivel más bajo, y es que la adaptación de la versión de consola no se ha realizado con demasiado esmero. Así, aunque el sistema de control se ha adaptado bien al uso del ratón y el teclado, el nivel de detalle en las texturas y en los modelos es bastante bajo. Además, el sistema de cámaras no es demasiado bueno, pues no se puede abandonar un punto de vista casi cenital, y eso es un engorro. Por otra parte, aunque la traducción del juego es bastante buena, echamos de menos el doblaje de las voces.

De todas formas, aunque es cierto que su apartado técnico ensombrece un poco su desarrollo, el juego compensa esto más que de sobra con una historia larga, variada y, sobre todo, realmente divertida. Vamos, que ya puedes ir preparando los pañuelos, porque el bardo te va a hacer llorar... de la risa. ■J.P.V.

Alternativas



• **Gothic II**
Si buscas rol medieval, con un tono más serio, esta es una de las mejores ofertas disponibles.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 82

• **Leisure Suit Larry Magna Cum Laude**
Con un humor algo más burdo, pero también muy divertido.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 88

Nuestra Opinión

***ROL Y MÚSICA.** Ponte en la piel del bardo y salva a la princesa de sus secuestradores. Rol y fantasía al estilo clásico, pero con un toque irreverente y, sobre todo, muy divertido. Si te quieres divertir, no lo dejes pasar.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Los diálogos, los personajes... todo es como para troncharse de risa.
- Las canciones, estilo karaoke, son realmente originales.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Hubiera estado bien que hubieran doblado las voces o, al menos, que hubieran subtitulado también las canciones.

MODO INDIVIDUAL

***▶PARA MONDARSE.** Una historia divertidísima junto a un sistema de juego ágil y accesible. Su tecnología es mejorable, pero si lo que buscas es reirte, no tiene rival.*

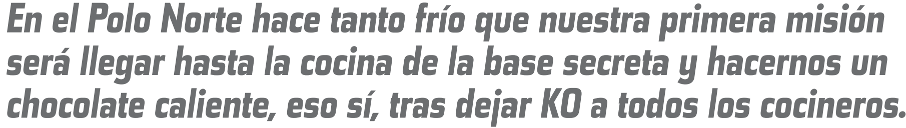






De puntillas por la Antártida

Aurora Watching



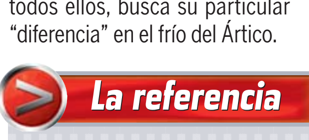
En el Polo Norte hace tanto frío que nuestra primera misión será llegar hasta la cocina de la base secreta y hacernos un chocolate caliente, eso sí, tras dejar KO a todos los cocineros.

El subgénero de la infiltración cuenta con dos estandartes bien claros: «Splinter Cell» y, en menor medida, «Metal Gear Solid». A su sombra han surgido montones de juegos que los emulan, intentando aportar alguna chispa de originalidad que los destaque entre el resto. «Aurora Watching», el último de todos ellos, busca su particular "diferencia" en el frío del Ártico.

EN LA BOCA DEL LOBO

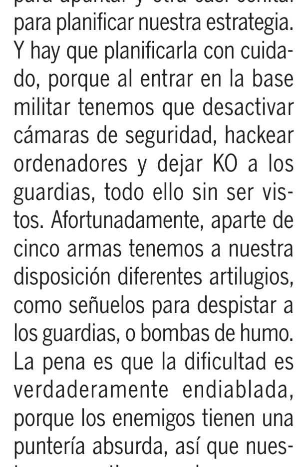
Cole Sullivan, alias Zorro Blanco, es el protagonista de «Aurora Watching», una aventura en la que el sigilo y la puntería lo son todo. La acción nos traslada hasta el Polo Norte, donde Jacek Parecki, un ingeniero genético, realiza tenebrosos experimentos con seres humanos. Nuestra misión, claro, es destapar toda la trama, eso sí, sin ser descubiertos por el enorme ejército que ocupa la zona.

Para jugar contamos con dos cámaras en tercera persona, una para apuntar y otra casi cenital para planificar nuestra estrategia. Y hay que planificarla con cuidado, porque al entrar en la base militar tenemos que desactivar cámaras de seguridad, hackear ordenadores y dejar KO a los guardias, todo ello sin ser vistos. Afortunadamente, aparte de cinco armas tenemos a nuestra disposición diferentes artilugios, como señuelos para despistar a los guardias, o bombas de humo. La pena es que la dificultad es verdaderamente endiablada, porque los enemigos tienen una puntería absurda, así que nuestro avance tiene ser desesperantemente lento, pero, en fin, nadie dijo que éste fuera un juego para descargar adrenalina. ■ D.M.S.



La referencia

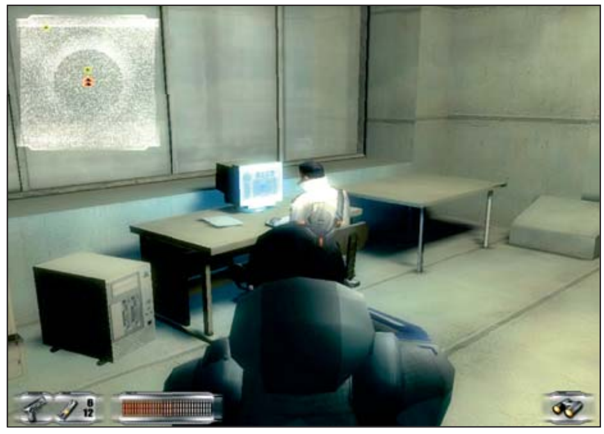
Splinter Cell: Chaos Theory



- **Los dos juegos** nos ponen en la piel de un agente especial que debe infiltrarse entre sus enemigos sin ser visto.
- **En «Aurora Watching» tenemos menos armas,** equipo y, en general, opciones de juego a nuestro alcance que en la referencia.
- **«Splinter Cell» es mucho más largo** y cuenta una historia más compleja.



▲ Tu misión es infiltrarte en una base del ártico y descubrir lo que hay tras unos experimentos. Si no haces ruido y atacas sin compasión, todo irá bien.



▲ Hackear ordenadores es el procedimiento más común para abrir puertas o desconectar la seguridad, así que nos pasamos el juego haciéndolo.



▲ Durante el juego podemos utilizar una cámara cenital con la que resulta mucho más sencillo planificar nuestra estrategia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Clasificación por edades:** No tiene
- **Idioma:** Castellano (Textos)
- **Estudio/Compañía:** Metropolis
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.aurora-game.com* Buena, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Armas:** 5
- **Gadgets:** 10
- **Niveles de dificultad:** 3
- **Misiones:** 9
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1GHz
- **RAM:** 128MB
- **Espacio en disco:** 700MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- El control es muy sencillo, en dos minutos puedes hacerte con la mecánica.
- El apartado gráfico es bueno para los requisitos que pide.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es demasiado difícil, si salta la alarma mejor carga la partida.
- Pocas armas y gadgets.
- El desarrollo se hace algo monótono, siempre hackeando ordenadores.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

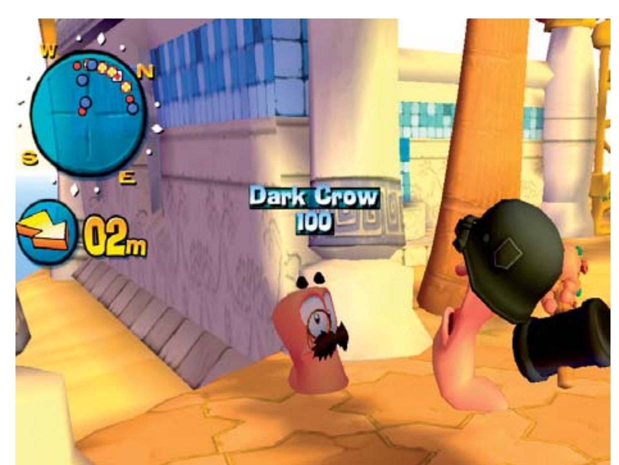
PARA ESPÍAS NATOS. *Un juego de infiltración realmente difícil en el que si te descubren estás perdido. Algo lento en el desarrollo y sin muchas armas ni gadgets, pero con buena calidad gráfica y un manejo sencillo.*

73

¡Muere, gusano!

Worms 4: Mayhem

Si estás harto de tanta Guerra Mundial y tanto alienígena, lo que necesitas es una buena y relajante dosis de acción descerebrada. Pero, ojo, que matar gusanos es como comer pipas, si empiezas no podrás parar.

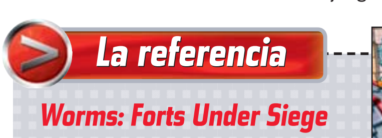


▲ **La tecnología está muy bien, pero si te quieres divertir de verdad no hay como humillar a tu enemigo con un martillazo en la cabeza.**

A lo largo de los años la serie «Worms», todo un clásico de los juegos de habilidad y puntería, se las ha apañado para ir evolucionando progresivamente, adaptándose a las nuevas tecnologías, pero conservando al mismo tiempo su asombrosa jugabilidad. Pues bien, con esta nueva entrega una vez más no se revoluciona nada, pero el caso es que tiene suficientes novedades como para que «Worms 4» resulte, como casi todos sus antecesores, un juego muy completo, refrescante y, sobre todo, muy divertido.

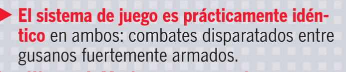
¡A LAS ARMAS!

«Worms 4» es un juego de habilidad en el que equipos de gusanos, ya sea controlados por la máquina o por un jugador, compiten los unos contra los otros en una guerra de exterminio. La acción se desarrolla en escenarios 3D repletos de estructuras que podemos usar para parapetarnos o para ganar una posición de disparo privilegiada y todo consiste, básicamente, en usar contra el enemigo el enorme repertorio de armas que ofrece el juego. La gracia de la cosa está

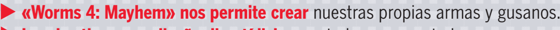


La referencia

Worms: Forts Under Siege



- ▶ **El sistema de juego es prácticamente idéntico** en ambos: combates disparatados entre gusanos fuertemente armados.
- ▶ **«Worms 4: Mayhem» nos permite crear** nuestras propias armas y gusanos.
- ▶ **Los dos tienen un diseño divertídisimo** en todos sus apartados, pero en «Mayhem» se han introducido nuevos escenarios y ambientaciones.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- ▶ **Género:** Acción táctica
- ▶ **Idioma:** Castellano (textos)
- ▶ **Estudio/Compañía:** Team 17/Codemasters
- ▶ **Distribuidor:** Codemasters **Nº de DVDs:** 1
- ▶ **Lanzamiento:** 29 de julio **PVP Rec.:** 29,95 €
- ▶ **Web:** *es.codemasters.com/worms/index.php* En castellano, pero con pocas descargas. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- ▶ **Campañas:** 1
- ▶ **Misiones:** 25
- ▶ **Gusanos por equipo:** Hasta 6
- ▶ **Mapas multijugador:** 20
- ▶ **Editor:** Sí, de armas y personajes
- ▶ **Multijugador:** Sí (2-4 jugadores)
- ▶ **Opciones de conexión:** Internet, red local

ANALIZADO EN
- ▶ **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- ▶ **RAM:** 1 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 128 MB
- ▶ **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- ▶ **CPU:** Pentium III 1 GHz
- ▶ **RAM:** 256 MB
- ▶ **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 9.0c
- ▶ **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- ▶ **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- ▶ **RAM:** 512 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 2,5 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** 128 MB
- ▶ **Conexión:** ADSL

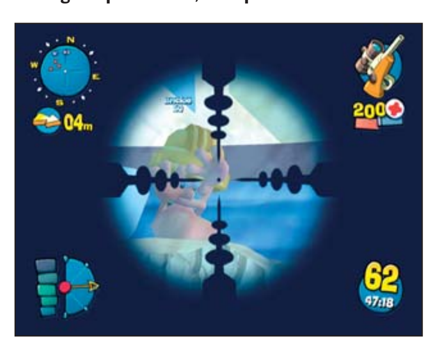




▲ Entra en la guerra más divertida, usa las armas más disparatadas y asegúrate de que no queda ni un gusano enemigo en pie... Bueno, ni en pie ni a rastras... Ya nos entendeis, la cuestión es que los machaques a todos.



▲ El arsenal de armas es enorme y va desde los dispostivos tecnológicos más avanzados, como los misiles buscadores, hasta la sencillez de un simple empujón.



▲ Entre las nuevas armas que se han incluido en esta entrega está el rifle de francotirador. ¡Apunta bien!



▲ Podemos crear nuestros propios gusanos a través de este menú y darles un aspecto realmente cómico.



▲ El juego cuenta con muchas ambientaciones diferentes para los escenarios, desde un castillo medieval a un poblado del Oeste, pasando por este edificio en construcción.

Equipa a tus gusanos con las armas más disparatas y aniquila sin piedad al enemigo. Es para troncharse de risa

en que la mayoría se basan en el tiro parabólico de proyectiles, o sea, que para usarlas tenemos que tener en cuenta la distancia, la altura o la velocidad del viento, de manera que si no tienes buena puntería te puedes encontrar fallando estrepitosamente todos tus disparos.

A partir de aquí se han ido añadiendo muchos elementos, como armas cada vez más complejas –desde ataques aéreos hasta bombas racimo–, dispositivos para desplazarse por el mapa, como jet pacs, cuerdas de trepar o paracaídas, o, incluso, diferentes tipos de juego. Y es que ya no se trata sólo de acabar con el enemigo; dependiendo del escenario, podemos vencer también, por ejemplo, destruyendo su base por completo.

A TU GUSTO

Por lo que respecta a las novedades específicas de esta entrega con respecto a las anteriores de la serie, los chicos de Team 17 se han centrado en la posibilidad de personalizar el juego.

Así, gracias a los editores incluidos, «Worms 4» nos permite crear nuestra propia banda de gusanos o nuestras propias armas, eligiendo entre un enorme repertorio de componentes. Los resultados son desternillantes, en especial en las partidas multijugador, en las que podemos disfrutar de las delirantes creaciones de nuestros oponentes. Y es que el aspecto más divertido de «Worms 4» es su apartado multijugador, sobre todo por ese ya conocido pique que se produce entre los jugadores, que puede llegar a niveles exagerados si tienes muy mala uva y lo tuyo es humillar al rival según la forma que tengas de eliminar a sus gusanos.

De todas formas, si lo que estás buscando son novedades revolucionarias no las vas a encontrar, pero si lo que quieres es pasar un buen rato y echar unas risas con los amigos, con «Worms 4» las carcajadas –y los piques– están garantizadas. ■ J.P.V.

Alternativas

• **Domination**
Otra aproximación a la táctica, bastante más seria y desde el punto de vista de la estrategia.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 89

• **Lego Star Wars**
No es que se parezca demasiado a «Worms», pero es igual de divertido y sencillo de manejar.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

DISPAROS Y CARCAJADAS. *Apunta, dispara y... arrástrate. Ésa es la filosofía de «Worms» y tras ella se esconde un juego sencillo, fresco y, sobre todo, muy divertido. Ideal para hacer más llevaderas las calurosas tardes veraniegas.*



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El viejo encanto de la serie sigue presente, matar los gusanos enemigos sigue siendo divertidísimo.
- Podemos personalizar nuestros gusanos y crear nuevas armas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No hay demasiadas novedades.
- Técnicamente el juego es idéntico a las dos últimas entregas.

MODO INDIVIDUAL

▶ **SIN COMPLICACIONES.** *Es difícil encontrar otro juego tan sencillo, pero con tantas posibilidades. Vale, no es muy original, pero es tan divertido que nos da igual.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **IMPAGABLE.** *El apartado online es muy completo y variado, pero compartir un mismo ordenador con tus amigos es sencillamente genial.*

Desafía las reglas

C.R.C. 2005 Cross Racing Championship

Ni habilidad al volante, ni un motor potente... La mejor forma de ganar una carrera es asegurarte de que los demás no lleguen a cruzar la meta. Y para eso no hay nada como un "empujoncito" a tiempo.



A primera vista parecería que en el mundo de los juegos de carreras no queda mucho hueco para la originalidad o la improvisación. Al fin y al cabo, todo se acaba reduciendo siempre a recorrer diferentes circuitos con nuestro coche para quedar el primero frente a otros rivales, ¿no? «C.R.C. 2005», de hecho, se ajusta fielmente a este esquema pero, sin embargo, introduce también otros elementos que le convierten en una propuesta más completa y, sobre todo, muy divertida.

CARRERAS PARA TODOS

De entrada «C.R.C. 2005» nos permite pilotar varios tipos de coches diferentes sobre superficies igualmente distintas entre sí. Así podemos conducir desde un buggy hasta un 4x4, pasando por deportivos o coches GT. Decenas de vehículos diferentes que, además, podemos "tunear" hasta dejarlos por completo a nuestro gusto. En cuanto a los circuitos, el juego incluye seis superficies diferentes –desde el asfalto de un circuito profesional, hasta el barro o el hielo de las pistas campo a través–, entre las que se reparten más de 65 circuitos.

Éste es un juego con el que estar pegados a la pantalla durante mucho tiempo. La cantidad de modos para un jugador es consi-



La referencia

TOCA Race Driver 2

- **Los dos son juegos de carreras** que nos ofrecen distintas especialidades: asfalto, rallies...
- **«C.R.C. 2005» no tiene** tantas opciones de juego como nuestra referencia.
- **Visualmente los dos son espectaculares,** aunque en «C.R.C. 2005» los choques y accidentes son mucho más realistas e impresionantes.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Project Three/Invictus
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 6 de junio **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.crc-game.com* Mucha información y contenidos para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campeonato, Carrera rápida, Modo contrarreloj, Modo libre, Hot Seat...
- **Circuitos:** 65
- **Niveles de dificultad:** 5
- **Modo Multijugador:** Sí (hasta 8 jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,0 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 Ghz
- **RAM:** 512
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Ponte al volante y ábrete camino hasta llegar al primer puesto de la clasificación. Y si para ello tienes que empujar "ligeramente" a algún oponente que otro... pues oye, ¡qué se le va a hacer!



▲ Los escenarios están repletos de detalles, pero no te distraigas contemplándolos o puedes acabar en la cuneta y con las ruedas para arriba.



▲ El control es bastante complejo y a veces incluso estabilizar el coche tiene su dificultad.



▲ El juego incorpora un editor para "tunear" el rendimiento y el aspecto de nuestro coche.



▲ El sistema de daños físicos está muy conseguido. Y es que sólo hay una cosa peor que no ganar la carrera: ¡no poder acabarla porque te has quedado sin coche!

Tierra y asfalto se suceden mientras demuestras que eres el más rapido y habilidoso. Es un puro espectáculo

derable y a ellos hay que añadir además dos modos multijugador, uno online y otro del tipo "silla caliente" que nos da la posibilidad de jugar a una especie de "carrera de relevos" en la que hasta 5 jugadores pueden competir en el mismo ordenador.

TECNOLOGÍA DIVERTIDA

Toda esta variedad se ve además reforzada por la característica más destacada del juego, su fantástico motor físico, que permite que el movimiento de los coches alcance un enorme realismo. En concreto, las colisiones con el escenario o los choques con otros coches tienen efectos tan dramáticos como en un carrera real, lo que nos obliga a un tipo de conducción muy especial e introduce un giro muy interesante en la jugabilidad. De hecho, un sencillo contacto con un contrario puede ser decisivo de cara a la clasificación de la carrera, por lo que en todo momento tenemos que demostrar, más allá de lo mucho que pisamos el acelerador, nuestra habilidad al volante.

La parte negativa de esto es que el control no está todo lo ajustado que debiera en un juego en el que el más mínimo fallo se paga tan caro. Los coches, por ejemplo, no giran con la precisión que sería necesaría y eso, claro, hace que el juego resulte mucho más difícil de lo que debería ser.

En el lado positivo, eso sí, la potencia tecnológica del juego se ha aprovechado para dotarle de un elevado nivel de realismo en las deformaciones de los coches, lo que unido a un acabado gráfico muy interesante, con unos efectos luminosos muy conseguidos, convierte a «C.R.C. 2005» en todo un regalo para la vista.

Así pues, ya sabéis: si tenéis paciencia, vais a encontrar un juego de coches innovador y muy bien realizado pero, eso sí, siempre que no os importe enfrentaros a un control realmente difícil. Qué, ¿os atrevéis a competir en las carreras más salvajes? ■ A.G.M

Alternativas

• **Xpand Rally**
Si lo tuyo son las carreras de rally, pocos juegos encontrarás tan realistas como éste.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 85

• **GTR FIA GT Racing Game**
Un referente en los juegos de velocidad y con licencia oficial
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 91

Nuestra Opinión

VELOCIDAD SIN LÍMITES. Participa en todo tipo de carreras, con diferentes vehículos, en las superficies más variadas y con un realismo muy alto. Si no te asustan los retos, no deberías dejar de echarle un vistazo.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Los gráficos quitan el hipo y los coches se mueven como en la realidad.
- La combinación de pruebas de rally con otras de carretera.
- La gran cantidad de modos de juego.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El control es demasiado exigente e, incluso, en ocasiones el coche no responde como debería.

MODO INDIVIDUAL
▶ **ESPECTACULAR.** Su novedosa jugabilidad y su realismo físico nos permite disfrutar de las carreras de una forma espectacular y muy divertida.



MODO MULTIJUGADOR

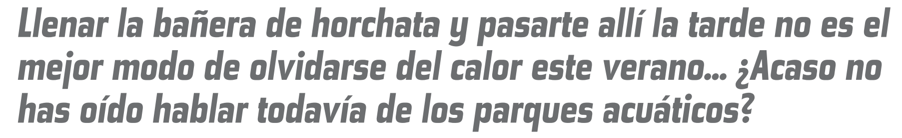


▶ **"SÁCALOS" DE LA CALZADA.** Gracias a las posibilidades del motor físico, para ser primero ya no es necesario ser el más rápido, ¡sino el más hábil!



Refrescante añadido

¡Empapados!



Expansión para «Roller Coaster Tycoon 3»

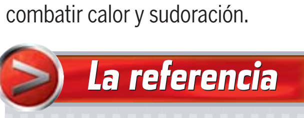
Llenar la bañera de horchata y pasarte allí la tarde no es el mejor modo de olvidarse del calor este verano... ¿Acaso no has oído hablar todavía de los parques acuáticos?

En pleno agosto lo que más miedo da del túnel del terror no es la dichosa niña endemoniada, sino que te de una bajada de tensión por el calor que pueda hacer dentro. Nada, nada, es hora de ponerse el tanga de leopardo y lucir michelines en las piscinas, cascadas y toboganes que nos esperan en «¡Empapados!». Lo mejor para combatir calor y sudoración.

DIVERSIÓN EN BAÑADOR

Nuestra misión en el juego es la de construir y gestionar atracciones acuáticas con las que divertir a los visitantes de nuestro parque de atracciones, desde un didáctico acuario hasta piscinas, vertiginosos descensos por toboganes o túneles bajo el agua. En total la expansión añade más de 50 atracciones, pero ésa no es la única novedad. Se ha mejorado también el interfaz del juego, se han incorporado herramientas –como el editor de piscinas– y alguna de las atracciones existentes ha aumentado sus prestaciones. Ahora puedes, por ejemplo, diseñar espectáculos que combinen las cucamonas de animales acuáticos con efectos láser y fuegos artificiales. En plena partida, además, aparecen "Desafíos", objetivos especiales que puedes cumplir para ganar una bonificación extra.

Y es que incluso si eres un habitual de la serie, tendrás que jugar bastantes horas antes de descubrir todo lo nuevo que añade esta expansión. Vamos, que puedes estar seguro de que si te ha gustado el juego original, «¡Empapados!» te entusiasmará porque es más de lo mismo y encima mejor. ¿Se te ocurre forma más adecuada de refrescarte? ■ T.G.G.

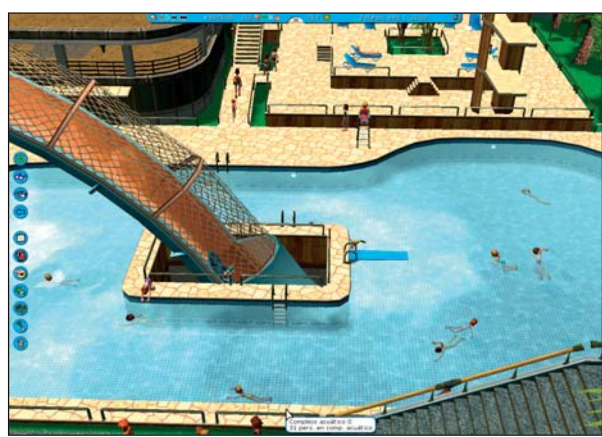


La referencia



Roller Coaster Tycoon 3

- **En los dos se trata de construir un parque temático,** pero con esta expansión podemos crear atracciones acuáticas.
- **«Empapados» nos permite** introducir láser, fuegos artificiales, surtidores de agua y números de delfines y orcas en nuestro espectáculo.
- **Los dos son parecidos visualmente,** pero «¡Empapados!» es más "refrescante".



▲ Aprieta el calor, chorreamos sudor hasta por las orejas... ¿La mejor solución? Crea tu propio parque acuático y encima gana dinero con él.



▲ ¡Como baja esto de rápido! Ahora sí que me arrepiento de haber metido al estómago esas cuatro grasientas hamburguesas...



▲ Tanto ajetreo con "Liberad a Willy" para al final ponerle a hacer monerías con la pelota frente a los visitantes del parque. Claro que, es tan salado...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Gestión
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Frontier/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.rollercoastertycoon.com* En castellano, con vídeos, pantallas e información del juego.

3+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Tutorial, Carrera, Cajón de Arena, Escenario Personal
- **Atracciones Nuevas:** 50
- **Escenarios del modo Carrera:** 9

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- La cantidad de novedades es muy alta.
- No se limita a alargar el juego original, sino que lo mejora.
- El espíritu veraniego se agradece.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Precio algo elevado para una expansión.
- A quien no sea habitual del género le puede parecer, al principio, menos divertido de lo que realmente es.

GRÁFICOS | DIVERSIÓN | SONIDO | DIFICULTAD | JUGABILIDAD | CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL



86

***Una expansión muy completa.* Nuevas atracciones, mejoras en la jugabilidad... Los fans del original no se lo pueden perder, pero además es lo suficientemente atractiva como para atrapar a nuevos jugadores.**





¡Es la hora de las tortas!

Los 4 Fantásticos

Tenemos un "estirao", una que se hace invisible, uno que está que arde y otro duro como una piedra... Y no, no son los invitados del "Diario de Patricia", ¡son los 4 Fantásticos!

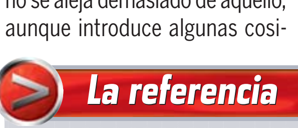
Hace mucho tiempo los "beat'em up" dominaban el panorama de las máquinas recreativas. En ellos se nos ponía a los mandos de un personaje a elegir entre varios y nos asaltaban hordas de enemigos a los que teníamos que abatir casi sin nigún argumento. El juego de la película de los 4 Fantásticos no se aleja demasiado de aquello, aunque introduce algunas cosillas que por entonces no existían, como los combos, los extras y las tres dimensiones. Y poco más podemos decir de su desarrollo, salvo que podemos jugar con el personaje que queramos en cada momento (siempre y cuando el guión lo permita, claro), que cada escenario está dividido en varias misiones con objetivos primarios y secundarios y que a lo largo del juego podremos mejorar nuestros combos con los puntos que vayamos obteniendo para hacer a nuestros superhéroes aún más invencibles, si cabe.

¿FANTÁSTICOS?

Por desgracia, técnicamente «Los 4 Fantásticos» no deja muy buen sabor de boca, sobre todo por su simpleza en texturas y detalles, así como por los fallos derivados de una pobre conversión. El sonido tampoco destaca para bien, ya que en algunas intros faltan efectos y el doblaje no está demasiado bien sincronizado.

Eso sí, si sólo buscas pasar un rato entretenido liándote a mamporros contra todo lo que se mueva, encontrarás que el juego es bastante divertido, largo y rejugable. Y, desde luego, si eres fan de los superhéroes, ¡te lo vas a pasar en grande! ■ D.M.S.





La referencia



Los Increíbles.

- **Avanza, pega y sigue avanzando.** Básicamente ese es el sistema de juego de los dos títulos.
- **En «Los 4 Fantásticos»** se puede jugar de forma cooperativa, mientras que en «Los Increíbles» no.
- **El desarrollo de «Los 4 Fantásticos» es menos fiel** a su correspondiente película de lo que lo era nuestra referencia.



▲ Encarna a los 4 Fantásticos y avanza por los escenarios destrozándolo todo y machacando con tus superpoderes a cientos de adversarios.



▲ Como no podía ser de otra forma, nos encontraremos con poderosos jefes a los que sólo podremos derrotar encontrando su punto débil.



▲ Los escenarios y enemigos son de lo más variado, junglas con arañas gigantes, museos llenos de momias, cárceles repletas de robots asesinos...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Beenox Studios/Activision
- Distribuidor: Activision · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.f4thegame.com Contiene vídeos del juego, pero poca información real.

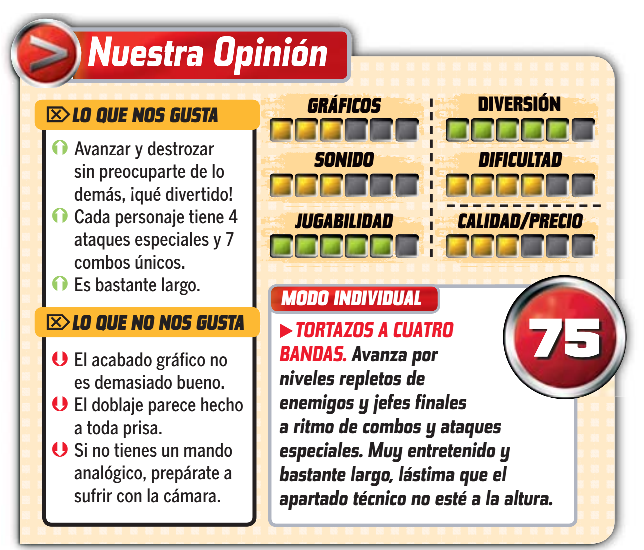
LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Escenarios: 9
- Misiones: Más de 30
- Personajes: 4
- Ataques especiales: 4 por personaje
- Combos: 7 por personaje
- Multijugador: No (sólo en el mismo PC, dos jugadores)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 3 800 MHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 4 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- Avanzar y destrozar sin preocuparte de lo demás, ¡qué divertido!
- Cada personaje tiene 4 ataques especiales y 7 combos únicos.
- Es bastante largo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El acabado gráfico no es demasiado bueno.
- El doblaje parece hecho a toda prisa.
- Si no tienes un mando analógico, prepárate a sufrir con la cámara.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 75

TORTAZOS A CUATRO BANDAS. *Avanza por niveles repletos de enemigos y jefes finales a ritmo de combos y ataques especiales. Muy entretenido y bastante largo, lástima que el apartado técnico no esté a la altura.*

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



STAR WARS GALAXIES THE TOTAL EXPERIENCE

Una experiencia total, en la edición más completa

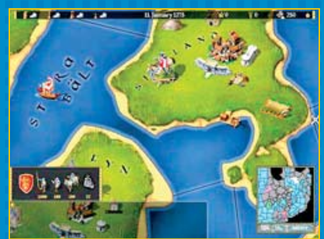
Todo lo necesario para disfrutar del universo Star Wars en un paquete: el juego, sus dos expansiones con nuevas características y 30 días de suscripción por 29,95 €.



CYCLING MANAGER 4

Gestión del pedaleo

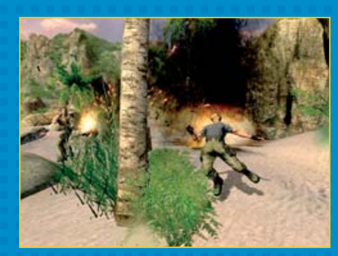
Ser el director deportivo de un equipo ciclista a tu alcance. Cuarta entrega y nuevo precio de 9,95 € que invita a que nos bajemos de la bicicleta estática y nos lancemos a la carretera. ¡Victoria o lipotimia!



CROWN OF THE NORTH

El convulso norte europeo

Los estrategas más experimentados pueden desear intervenir en el fregado estratégico que refleja Paradox en este título, cuya complejidad está ahora a su alcance por mucho menos dinero, 9,95 €.



FAR CRY

Una isla con misterio

El nuevo precio de 19,95 € puede animar a quien aún no haya catado todavía este juegazo. Oportunidad de oro para hacerte con todo un referente en el género de la acción.

Vampire Bloodlines

Sangre con fundamento

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Si quieres ser vampiro, en «Bloodlines» basta con que elijas tu clan, pero para sobrevivir tendrás que hacer muchos más méritos. Para empezar, tendrás que configurar tu personaje y, mediante la experiencia ganada, podrás ir mejorándolo a través de una aventura cuyo desenlace depende de tus acciones, con hasta cuatro finales distintos. Si crees que andas sobrado de inglés y te apetece morder unos cuantos cuellos mientras disfrutas de una ambientación oscura y un sistema de juego casi impecable, tienes una cita obligada con «Vampire Bloodlines».



AHORA DECIMOS

Nada ha cambiado, ni las evidentes virtudes de «Bloodlines» –gráficamente espectacular, jugabilidad variada, magnífico argumento– ni, tristemente, su mayor defecto, el que haya sido editado sin traducir. Un juego sensacional que resulta muy recomendable para quién se las arregle con el inglés, pero muy poco adecuado para el resto.



▲ Los combates en «Bloodlines» no consisten sólo en lanzarte sobre la yugular del adversario, sino que el juego posee una gran diversidad de poderes y armas que pueden complementarse.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Rol
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 120 (Enero 2005)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Troika Games/Activision
- Distrib.: Activision ▶ Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.vampirebloodlines.com

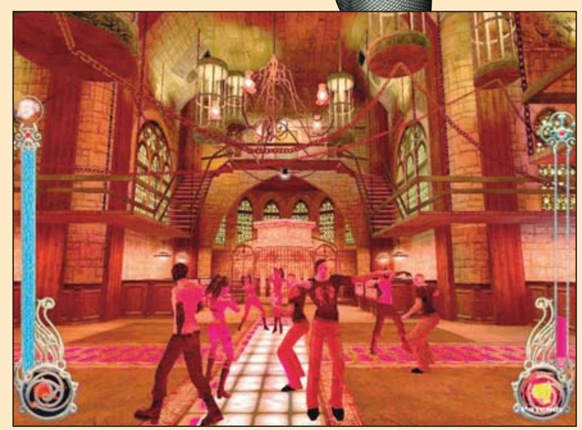
LA ANTIGUA NOTA 90

▶ MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN. Posee una ambientación sensacional aunque, eso sí, sólo para adultos que además sepan inglés.

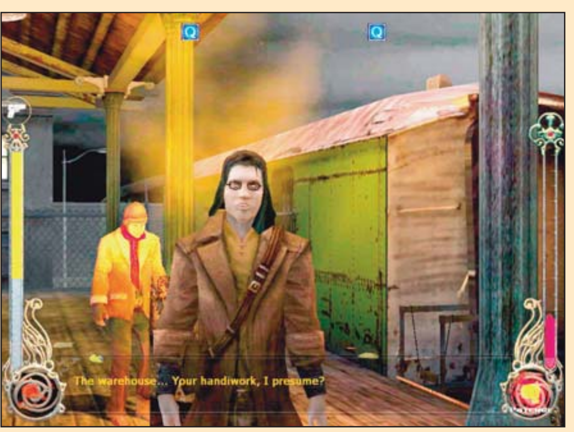


LA NUEVA NOTA 90

▶ COMO NUEVO. Ha transcurrido muy poco tiempo desde que fue lanzado, así que su nivel de calidad se mantiene en primera línea.



▲ Esas cadenas colgando del techo, esas jaulas que se balancean sobre nuestras cabezas... ¡La ambientación gótica es inquietante y genial!



▲ Los numerosos textos no sólo están en inglés, sino además llenos de términos coloquiales. Un nivel básico del idioma no será suficiente.

Kohan II: Kings of War

Estrategia clásica pero original

ANTES DECÍAMOS

En «Kohan II» tienes un juego de estrategia fantástica con un acabado técnico de alto nivel y un detallado entorno gráfico en 3D. En su conjunto es un juego de estrategia completo y repleto de opciones, pese a que es cierto que algunos elementos automatizan demasiado la acción. Pero la enorme variedad de unidades, las posibilidades de creación de compañías y el estupendo interfaz, lleno de ayudas, compensan este problema y lo convierten en un juego recomendable para los que busquen una nueva y original aproximación a la estrategia.

AHORA DECIMOS

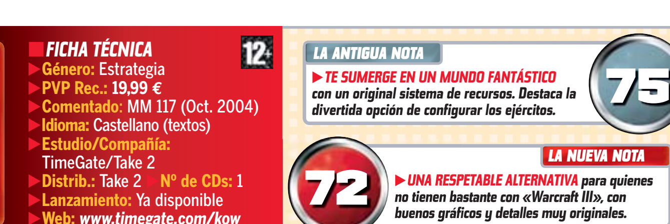
Con un planteamiento similar al del famoso «Warcraft III» se trata, aún hoy, de una opción muy a tener en cuenta para disfrutar de la estrategia con un trasfondo fantástico, encontrándose con una calidad notable en su conjunto y algunas opciones originales que cualquier jugador sabrá valorar. La eficacia del interfaz y los toques originales del juego, especialmente la gestión de recursos y el diseño de compañías, aumentan considerablemente su jugabilidad, haciéndote notar muy pronto que es un juego de corta duración.



▲ La enorme variedad de unidades está dividida en cuatro grupos: infantería, caballería, apoyo y asedio.



▲ Los combates son impactantes, con múltiples unidades, y los efectos al lanzarse hechizos resultan espectaculares.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 117 (Oct. 2004)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: TimeGate/Take 2
- Distrib.: Take 2 Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.timegate.com/kow

LA ANTIGUA NOTA 75

▶ TE SUMERGE EN UN MUNDO FANTÁSTICO con un original sistema de recursos. Destaca la divertida opción de configurar los ejércitos.

LA NUEVA NOTA 72

▶ UNA RESPETABLE ALTERNATIVA para quienes no tienen bastante con «Warcraft III», con buenos gráficos y detalles muy originales.

Tony Hawk's Underground 2

Sin bajarse de la tabla



▲ Casi todo el mundo ve en esta pantalla obstáculos y molestias. Pero un "skater" ve otra cosa: muchas posibilidades de hacer puntos... o de romperse la crisma.

ANTES DECÍAMOS

¡Sal a la calle y busca tu desafío! En la última entrega de «Tony Hawk» los hay a montones en diversos modos de juego: Libre, Clásico y el sorprendente Modo Historia y varios multijugador. La guinda la pone un apartado gráfico notable y, sobre todo, una banda sonora muy cañera con 50 temas de los principales grupos de rock del momento. Éste es, sin duda, el mejor y más completo juego de la serie. Pero incluso si no eres uno de sus muchos seguidores, en «Tony Hawk's Underground 2» encontrarás un juego de habilidad extraordinario. ¡Pruébalo!

AHORA DECIMOS

A los fans del skate no se les presenta ninguna duda: la saga de Tony Hawk no tiene rival y esta entrega es de las mejores aparecidas en PC. Pero, incluso si lo de subirte a una tabla no es lo tuyo, es un juego que merece una oportunidad, porque está repleto de diversión y su jugabilidad es altísima. Además de ser muy completo, puedes prolongar la experiencia de juego muchas horas, gracias a los editores de escenarios, objetivos, graffitis e incluso trucos. ¡La calle es tuya!



▲ Si después de esto logras tocar suelo sin pegártela, habrás quedado como un señor.

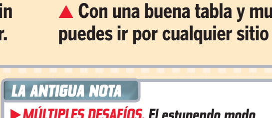


▲ Con una buena tabla y mucha pericia, puedes ir por cualquier sitio del entorno.

INFOMANÍA

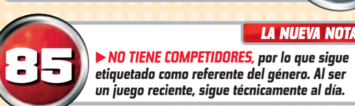
FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Deportivo
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 120 (Enero 2005)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Neversoft/Activision
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.thug2online.com



LA ANTIGUA NOTA 85

▶ MÚLTIPLES DESAFÍOS. El estupendo modo Historia y la gran cantidad de secretos por descubrir lo convierten en el mejor del género.



LA NUEVA NOTA 85

▶ NO TIENE COMPETIDORES, por lo que sigue etiquetado como referente del género. Al ser un juego reciente, sigue técnicamente al día.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Lemony Snicket	29,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man The Movie	19,95€
SW: Galaxies. An Empire Divided	19,95€
SW: Galaxies. The Total Experience	29,95€
SW: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
SW: Jedi Knight III. Jedi Academy	19,95€
Tony Hawk's Underground 2	29,95€
Vampire. The Masquerade. Bloodlines	29,95€
X- Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€

CODEMASTERS – BEST SELLERS	
Colin McRae Rally 04	19,95€
Perimeter	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
Battlefield Vietnam Classic	19,95€
Command & Conquer Generals	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims Edición Deluxe	19,95€
Los Sims: Animales a Raudales	9,95€
Los Sims: de Vacaciones	9,95€
Los Sims: House Party	9,95€
Los Sims: Magia Potagia	9,95€
Los Sims: Primera Cita	9,95€
Los Sims: Superstar	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C & C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Black Mirror	19,95€
Blade: The Edge of Darkness	9,95€
Chariots of War	9,95€
City of Heroes	19,95€
Crown of the North	9,95€
Cycling Manager 4	9,95€
Dos Tronos	9,95€
Hearts of Iron	19,95€
Midnight Nowhere	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Syberia	9,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Viaje al Centro de la Tierra	19,95€
Victoria. Un Imperio Bajo el So	19,95€
Wings of Honour	9,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Football Generation	9,95€
Impervm Edición Oro	9,95€
Impervm II Edición Oro	9,95€
Runaway	9,95€
Sacred	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€

MICROSOFT	
Age of Mythology Gold	39,99€
Rise of Nations Gold	39,99€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Pack Spellforce + Arx Fatalis	34,99€
Pack Spellforce + Silent Storm	34,99€
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34,99€
Spellforce Gold	39,99€



Series clásicas

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
NBA 2003	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Sim City 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Quake III Arena	17,95€
Praetorians	19,95€
Real Madrid Club Football 2005	19,95€
Richard Burns Rally	19,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
TOCA Race Driver 2 Bestsellers	19,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold –	12€

PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon II: Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma. Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Grand Theft Auto III	19,99€
Grand Theft Auto Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Kohan II: Kings of War	19,99€
Mafia	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2. The Fall of Max Payne	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Serious Sam. The 2nd Encounter	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Trópico II: Pirate Cove	19,99€
Vietcong: Purple Haze	19,99€

UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyond Good & Evil	9,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Cold Fear	19,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	5,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmon	9,95€
Pack A. of E. + C. F. Sim. + Mid. Mad. 2	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Prince of Persia. The Sands of Time	9,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	9,95€
Uru: Ages Beyond Myst	9,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY EDICION ESPECIAL/COLECCIÓN	
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Classics Collection (Sin, Heretic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Fallout The Ultimate Collection	19,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Max Payne	17,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
Settlers IV	9,95€
Starlancer	5,95€
Starsky & Hutch	5,95€
Syberia Collector's Edition	29,95€

VIVENDI – BEST SELLER	
Alien vs Predator 2	14,99€
Diablo II	14,99€
Empire Earth	14,99€
Ground Control II: Operation Exodus	14,99€
Half-Life	14,99€
No Ones Lives Forever 2	14,99€
Pack Tolkien	39,99€
Starcraft + Brood War	14,99€
The Thing	14,99€

Command & Conquer Generals

El sabor de los clásicos

ANTES DECÍAMOS

Unidades de infantería, artillería, fuerzas aéreas, armas de destrucción masiva... no vas a echar en falta acción en «Generals» ya que ésta predomina sobre la gestión de recursos. Estrategia en tiempo real con un excelente apartado gráfico y un sobresaliente modo multijugador en el que destaca el sistema de emparejamiento rápido llamado "quickmatch". Sin salirse de las pautas marcadas por la serie sí que aporta algunas novedades, además de un trasfondo más realista para las tres facciones que se enfrentan en otras tantas campañas.

AHORA DECIMOS

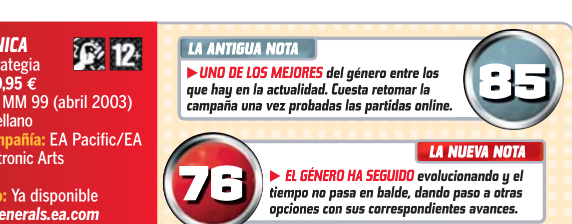
El juego se ha quedado un poco atrás, más aún si lo consideramos sin las sensibles mejoras que le aportó su expansión «Zero Hour» en cuanto a IA y jugabilidad. El género cuenta con otras alternativas que tienen mucho que ofrecer aunque el sello «Command & Conquer» no esté estampado en su carátula, pero también es justo reconocer que «Generals» todavía contiene muchos combates emocionantes en los que el ritmo no decae y un apartado técnico que aguanta el tipo, algo que no se puede decir de todos sus rivales.



▲ Existen tres bandos muy diferenciados, cada uno cuenta con su propia campaña de siete misiones.



▲ En los combates participan unidades aéreas y armas nucleares. Sólo se quedan fuera las batallas navales.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 99 (abril 2003)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** EA Pacific/EA
- **Distrib.:** Electronic Arts
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.generals.ea.com

LA ANTIGUA NOTA 85
▶ UNO DE LOS MEJORES del género entre los que hay en la actualidad. Cuesta retomar la campaña una vez probadas las partidas online.

LA NUEVA NOTA 76
▶ EL GÉNERO HA SEGUIDO evolucionando y el tiempo no pasa en balde, dando paso a otras opciones con sus correspondientes avances.

Battlefield Vietnam

Acción entre la maleza

ANTES DECÍAMOS

Los emocionantes combates en la jungla en los que «Battlefield Vietnam» te involucra tienen lugar en quince extensos mapas muy diferentes entre sí, desplegando además calidad gráfica y cantidad de efectos visuales que agradecerán quienes cumplan los altos requisitos técnicos. La acción bélica en primera persona del juego te proporciona una experiencia de juego floja en el modo individual, pero su modo multijugador es, sin lugar a dudas, uno de los títulos más apasionantes, adictivos y jugables que ha pasado por redacción.



AHORA DECIMOS

Los altos requisitos que hace dos años presentaba el juego son ahora asequibles para cualquier usuario y mantienen casi al día su calidad visual. El modo individual sigue siendo poco atractivo, especialmente comparado con su excelente modo multijugador, pero la aparición de nuevas entregas en la saga no impide que todavía puedas disfrutar de incursiones en la jungla vietnamita, y a ello ayuda el mod oficial disponible y los desarrollados por la todavía activa comunidad de aficionados.



▲ Una de las novedades respecto al «Battlefield 1942» es que todo está más orientado al juego cooperativo en equipo. Únete a otros para compartir barrigazos, carreras y plomo.



▲ ¿Quieres una vista general y un enemigo más desprotegido? Súbete al helicóptero.



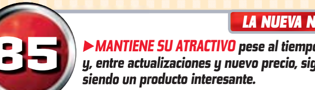
▲ Entre los más de veinte vehículos de los que dispondremos están incluidos los cazas.

INFOMANÍA

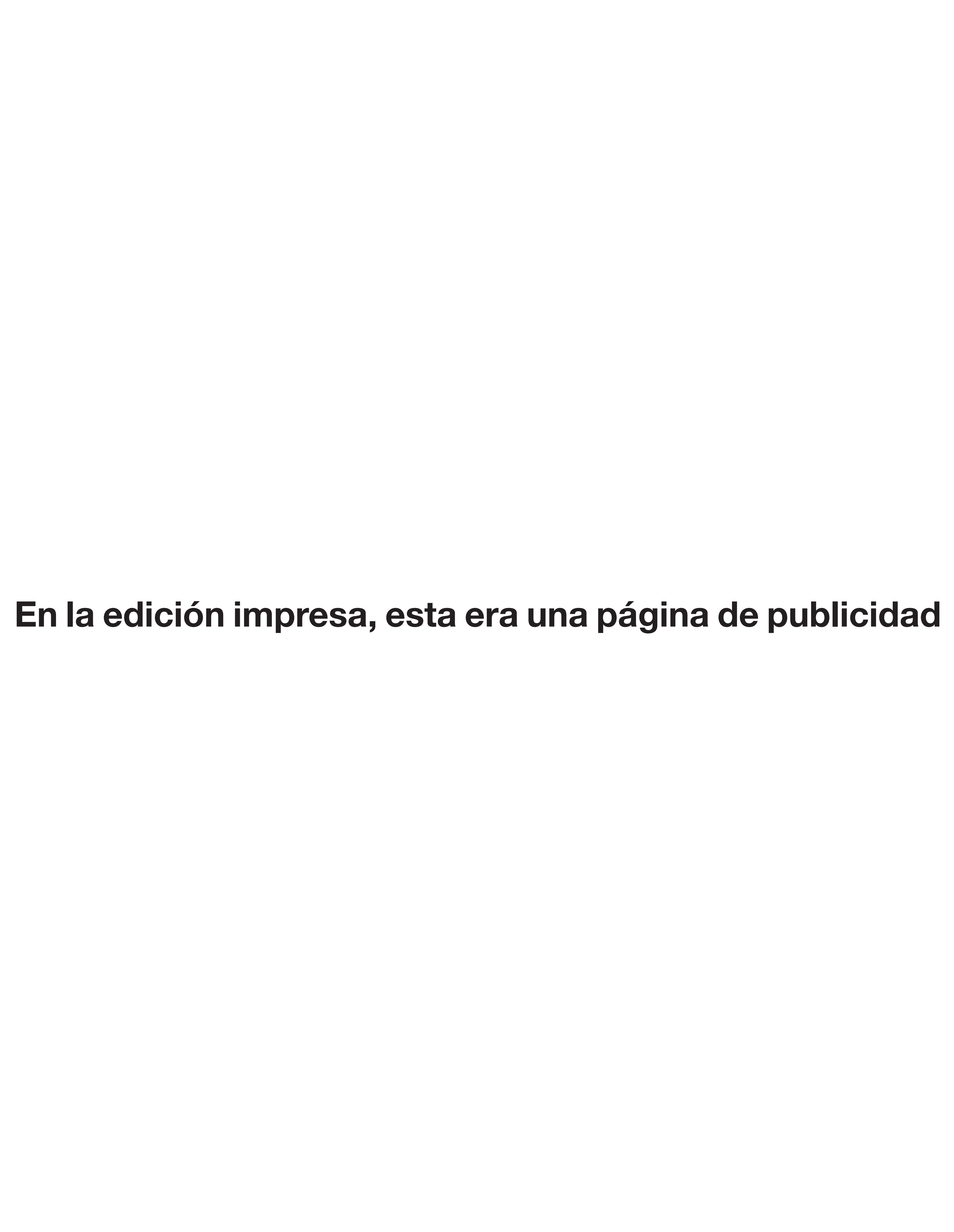
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 110 (Marzo 04)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** DICE/EA
- **Distrib.:** EA **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us



LA ANTIGUA NOTA 89
▶ NO HAY COLOR El modo individual es aburrido, el online apasionante. Endiabladamente adictivo y jugable, que es lo que cuenta.



LA NUEVA NOTA 85
▶ MANTIENE SU ATRACTIVO pese al tiempo y, entre actualizaciones y nuevo precio, sigue siendo un producto interesante.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

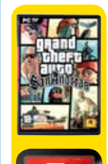


La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

«Port Royale 2» es la incorporación destacada de este mes, aunque no desbanca a «San Andreas» de la cabeza. Y, por supuesto, reservamos tiempo para el divertidísimo «The Bard's Tale» y para «C.R.C. 2005».



1. GTA San Andreas

Acción · Rockstar/Take 2 · Take 2 · 49,99 €

Tan esperado y deseado que ha sido acogido con los brazos abiertos, sabiendo que a cambio nos devolverá una jugabilidad y una libertad de acción que nos mantendrá recorriendo las calles de las tres ciudades de San Andreas por mucho tiempo.



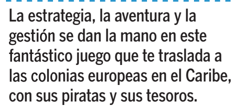


Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 95



2. Port Royale 2

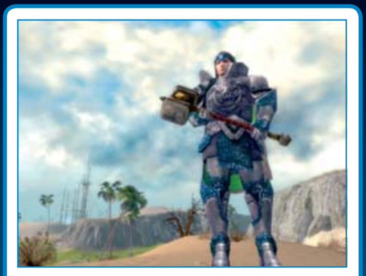
Estrategia · Ascaron/FX · FX · 19,95€

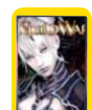


La estrategia, la aventura y la gestión se dan la mano en este fantástico juego que te traslada a las colonias europeas en el Caribe, con sus piratas y sus tesoros.

Comentado en Micromanía 127
Puntuación: 92





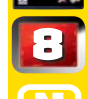


3. Guild Wars

Rol Online · ArenaNet/NCsoft · Friendware · 44,95€

El juego de NCsoft ha conquistado a muchos miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo. Hay Tyria para rato.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 94



8. C.R.C. 2005

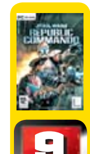
Velocidad · Project 3/Invictus · Proein · 39,95 €

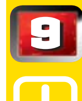
Disfruta de la variedad de este juego que nos ofrece montones de tipos de coches, de superficies e incluso de modos de juego. Y con un realismo físico soberbio, además.

Comentado en Micromanía 127
Puntuación: 84









9. Star Wars: Republic Commando

Acción · LucasArts · Activision · 49,95 €

Ponte en la piel de un soldado clon del ejército de la República y realiza las misiones más arriesgadas junto a los miembros de tu comando.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 93





10. Splinter Cell Chaos Theory

Acción · Ubisoft · Ubisoft · 44,95 €

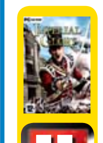
Sam Fisher, el agente secreto más versátil que conocemos, protagoniza la trama de espionaje más emocionante del momento.

Comentado en Micromanía 123
Puntuación: 96









11. Imperial Glory

Estrategia · Pyro/Eidos · Proein · 44,95 €

Convierte a tu nación en todo un imperio a través de la economía, la diplomacia y las batallas entre ejércitos multitudinarios con la última gran producción de Pyro.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 90



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia
Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



Acción
Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 34,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace seis meses, es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98



Aventura
La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Guild Wars (+12)	Rol online	NCSoft
2. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
3. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
4. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. Imperial Glory (+12)	Estrategia	Eidos
6. Empire Earth II (+12)	Estrategia	Vivendi
7. Los Sims Vacaciones Classics (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
8. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
9. Sacred. Premium (+12)	Rol	FX Interactive
10. Los Sims 1ª Cita Classics (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Mayo de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Battlefield 2 (+16)	Estrategia	Electronic Arts
2. GTA San Andreas (+18)	Acción	Rockstar Games
3. Area 51 (+16)	Deportivo	Midway
4. Guild Wars (+12)	Rol online	NCSoft
5. The Sims 2: University (+12)	Sim./Estrategia	Eidos
6. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Eidos
7. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
8. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
9. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
10. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la última semana de Junio de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Nancy Drew (+3)	Aventura	Her Interactive
2. GTA San Andreas (+18)	Acción	Rockstar Games
3. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
4. The Sims 2 (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
10. Microsoft Flight Sim. 4 (+3)	Simulación	Microsoft
6. Galaxies: Total Experience (+12)	Rol online	LucasArts
3. Guild Wars (+12)	Rol online	NCSoft
4. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
5. Falcon 4.0: Allied Force (+12)	Simulación	GraphSim
6. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la primera semana de Julio de 2005.

Battlefield 2

4

Acción · Digital Illusions
EA Games · 49,95 €

Acción, inmersión y diversión en un conflicto imaginario entre USA, China y Oriente Medio que justifica el uso de la más reciente tecnología bélica. Brillante.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 97







The Bard's Tale

5 · N

Rol · InXile/Ubisoft
Ubisoft · 19,95 €

Ponte en la piel del bardo y disfruta del juego de rol más divertido de los últimos tiempos. La ironía y la "mala uva" que lo llenan te harán reir a carcajada limpia.

Comentado en Micromanía 127
Puntuación: 88



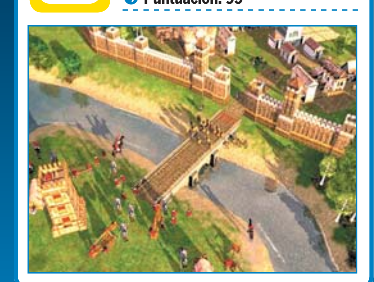
Empire Earth II

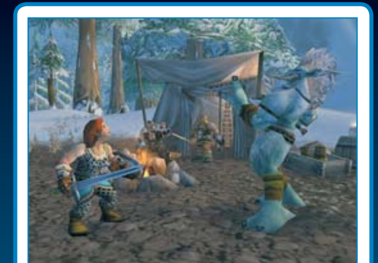
6

Estrategia · Mad Doc/ Sierra
Vivendi · 49,99 €

Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Extraordinario.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 95





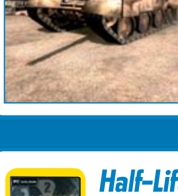
World of Warcraft

7

Rol Online · Blizzard/Vivendi
Vivendi · 44,99 €

Aunque llevamos unos meses explorando el mundo de Warcraft, no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online. No lo dudes: ¡Pruébalo!

Comentado en Micromanía 122
Puntuación: 94



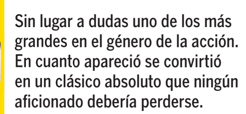
Half-Life 2

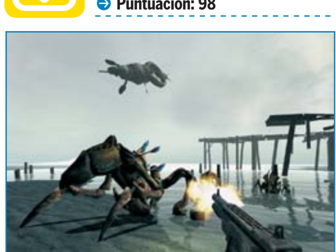
12

Acción · Valve Software
Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98









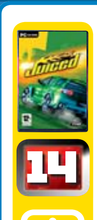
Silent Hunter III

13

Simulador · Strategic Simulations · Ubi Soft · 19,95 €

La mejor simulación del momento. Tu misión: dar caza a los transportes aliados en el Atlántico al mando de un submarino U-Boat de la Segunda Guerra Mundial.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92



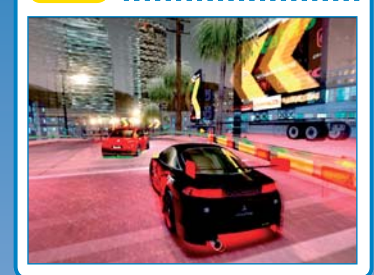
Juiced

14

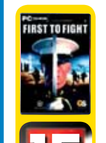
Velocidad · Juice Games/THQ
THQ · 49,95€

Siente la sensación de velocidad más extrema. Estupendos gráficos, un control ideal y muchas horas de juego para que puedas competir y "maquear" tu bólido sin límite.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92







Close Combat First to Fight

15

Acción · Destineer/2KGames
Take 2 · 44,99 €

En Beirut, Líbano, se desarrolla la acción de este genial título bélico en el que, con un realismo inusitado, dirigirás a un grupo de soldados.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 91

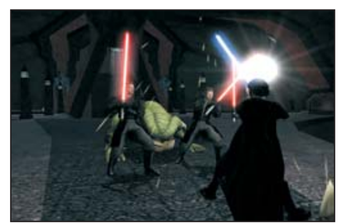
Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Silent Hunter III

Str.Simulations/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

«Rome. Total War» sigue un mes más en lo alto, pero se ve amenazado por «Empire Earth II». «Imperial Glory», por su parte, no aguanta la presión y cede un puesto.



1 Rome. Total War (=)
30% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision



2 Empire Earth II (↑)
28% de las votaciones
MM 124 · Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi



3 Imperial Glory (↓)
17% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 90
Pyro Studios/Eidos
Proein

4 Hearts of Iron II (N)
15% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 89
Paradox
Friendware

5 Los Sims 2 Universitarios (↓)
10% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts

Acción

«Half-Life 2» cae del primer puesto, aunque por muy poco, y le cede el trono a «San Andreas», que hace una entrada fulgurante. «Battlefield 2» es la otra novedad.



1 GTA San Andreas (N)
33% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 95
Rockstar/Take 2
Take 2



2 Half-Life 2 (↓)
31% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



3 Brothers in Arms Road to Hill 30 (=)
18% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 95
Gearbox
Ubi Soft

4 Battlefield 2 (N)
8% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 97
Digital Illusions
EA Games

5 Close Combat First to Fight (↓)
6% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 91
Destineer/2K Games
Take 2

Aventura

Larry aguanta firme el ataque de «The Moment of Silence», que entra directamente en la segunda posición de la lista. Por lo demás, pocos cambios este mes.



1 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude (=)
35% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi



2 The Moment of Silence (N)
25% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware



3 Still Life (↓)
18% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 80
Microids/Zoo Digital
Virgin Play

4 Cold Fear (↓)
14% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 91
Darkworks/Ubisoft
Ubisoft

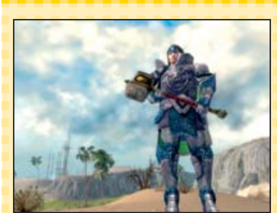
5 Silent Hill 4 The Room (↓)
8% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami

Rol

«Guild Wars» llega arrasando y amenaza seriamente el liderazgo de «World of Warcraft». «Gothic II», por su parte, protagoniza la otra subida del mes.



1 World of Warcraft (=)
29% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



2 Guild Wars (N)
27% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



3 Gothic II (↑)
17% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 82
Piranha/JoWood
Nobilis

4 Dark Age of Camelot (↓)
14% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 86
GOA/Mythic
Virgin Play

5 Caballeros de la Antigua República II (↓)
13% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Obsidian/LucasArts
Activision

Velocidad

«NFS Underground 2» cede su lugar a «Juiced», que le hace un adelantamiento y le deja una "rascadita" de recuerdo. Seguro que la carrera no acaba aquí.



1 Juiced (↑)
34% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ



2 Need For Speed Underground 2 (↓)
26% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts

3 G.T.R. FIA GT Racing Game (↑)
20% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 91
SimBin/10Tacle Studios
Atari

4 TOCA Race Driver 2 (↓)
15% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein

5 FlatOut (=)
5% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 85
Bugbear/Empire
Virgin Play



El espontáneo

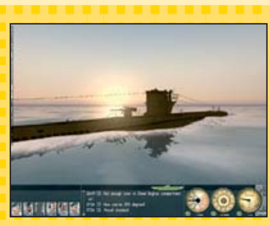
“¿20 años de revista? Lástima que mi castellano no sea tan bueno. ¡Un traductor!”

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Jason Kingsley (Rebellion Studios)

Simulación

Muy pocos cambios este mes, en el que «Silent Hunter III» sigue dominando el panorama. Y es que no parece fácil que nadie le vaya a quitar el puesto.



1 Silent Hunter III
- 38% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





2 Lock On: Air Combat Simulations
- 24% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft





3 Pacific Fighters
- 20% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft







4 X-Plane Flight Simulator v.7
- 12% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware





5 X2: La Amenaza
- 6% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames

Deportivos

El género está parado y la lista lo acusa con muy pocos movimientos y ninguna incorporación. Parece que pasará tiempo antes de que «PES 4» pierda su puesto.









1 Pro Evolution Soccer 4
- 35% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami







2 FIFA 2005
- 25% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts







3 UEFA Champions League 2004-2005
- 19% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 85
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





4 Football Manager 2005
- 11% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari







5 Top Spin
- 10% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev/Atari
- Atari

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Commandos
38% de las votaciones	32% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 42
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Blizzard	Firaxis	Pyro Studios

Acción



1 Doom 3	2 M.O.H.: Allied A.	3 Far Cry
45% de las votaciones	32% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 116	Comentado en MM 85	Comentado en MM 110
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 97
Proein	EA	Ubisoft

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Syberia	3 Sam & Max
50% de las votaciones	29% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 95
LucasArts	Microïds	LucasArts

Rol



1 Diablo II	2 Neverwinter N.	3 Baldur's Gate II
38% de las votaciones	34% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 67	Coment. en MM 80	Comentado en MM 50
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



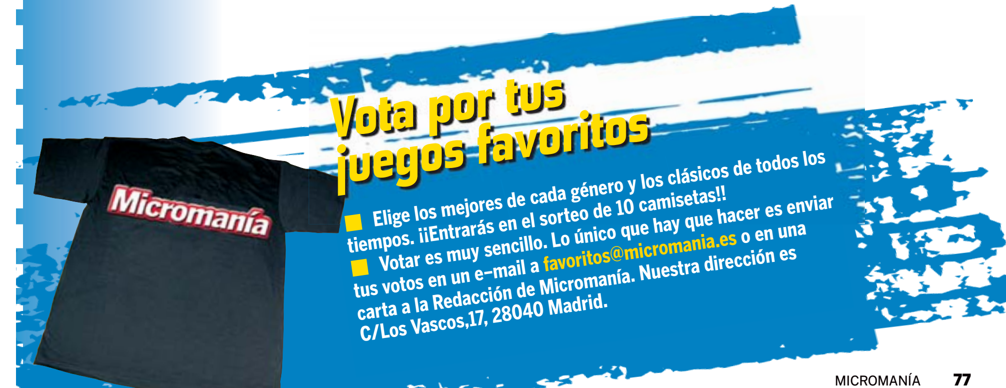
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 FIFA 2002	3 PC Fútbol 2001
50% de las votaciones	32% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 80	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 71	Puntuación: 86
Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





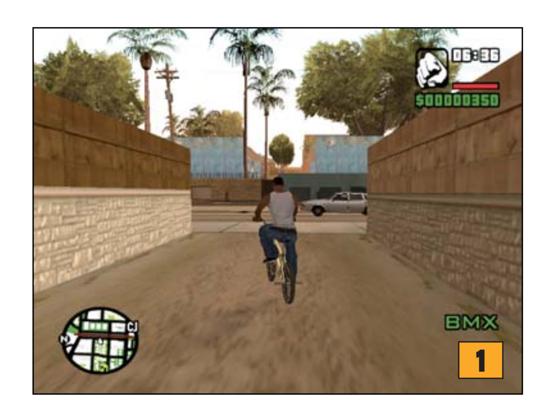
GTA San Andreas

¡Gánate el respeto!

Los tiempos de los grandes señores del crimen han pasado a la historia. Ahora, cualquier tipejo puede montarse su negocio y las bandas se reparten el pastel a tiros. Y el pastel en San Andreas es muy gordo. Toma tu parte o, mejor, todo entero. Pero antes, ¡tendrás que hacerte "respetar", tío!

Bienvenido a esta guía de «GTA San Andreas». Como ya habrás podido comprobar, y si no te lo adelantamos, éste es un juego enorme. Si te contásemos todo lo que puede dar de sí el juego, necesitaríamos toda la revista y nos quedaríamos cortos. Dejaremos que descubras por ti mismo muchas cosas, pero sí podemos guiarte por las calles de San Andreas para que puedas sobrevivir hasta que la ciudad se rinda a tus pies. Aquí encontrarás las misiones más útiles. Verás los encargos ordenados, de manera que puedas hacerles frente con garantías, pero recuerda que el juego no es lineal y eres libre de completarlos como quieras. Antes de cada uno te indicamos el personaje que te encarga la misión, el nombre de la misma, su nivel de dificultad, de 1 (tirada) a 5 (casi imposible), lo que hay que hace y, por último la recompensa que obtendrás.

En el juego eres Carl, llegas al aeropuerto de San Andreas y eres recogido por la policía que, tras hablar contigo, robarte e implicarle en un crimen, te dejan abandonado en mitad del territorio de una pandilla rival. Coge una bici que verás por ahí cerca y pedalea hasta tu antiguo barrio. Una vez allí, entra en la casa de mamá para encontrar a Big Smoke, el primero de tus antiguos compañeros, que te llevará al cementerio. Tras la emboscada de los Ballas, imita a tu hermano y al resto de la pandilla, roba una bicicleta y lárgate de ahí a toda pastilla. Intenta siempre colocarte siempre tras el compañero que lleva una flecha azul sobre su cabeza y procura no alejarte de él. Si lo haces, búscale con el mapa que está en la parte inferior izquierda de la pantalla. De vez en cuando, aparecerá un coche que os seguirá y disparará, pero no te preocupes, porque todavía no hace mucho daño. Tú céntrate sólo en controlar la bicicleta y volver al barrio.







(1) Coge la bicicleta y márchate de la zona de los Ballas antes de que lleguen y te disparen. **(2)** Tras la emboscada en el cementerio escapa con tus compañeros hacia el barrio con las bicicletas. **(3)** Si el coche de los Ballas se te acerca avanza en zigzag. Así será más fácil que esquives sus balas. **(4)** En la barbería puedes cambiar de aspecto, adquiriendo nuevos peinados y retoques para la barba y el bigote. **(5)** Si pintas sobre todos los graffiti de las bandas rivales recibirás una recompensa especial en la puerta de tu casa.



MISIÓN: RYDER

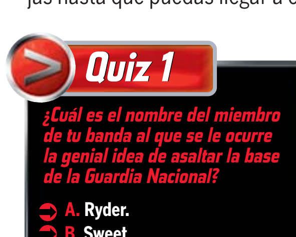
▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad (de 1 a 5):* **1**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

Tienes que cortarte el pelo. Conduce a Ryder al punto que aparece indicado en el mapa, la barbería, y entra y hazte un corte sencillo. Cuando salgas verás que enfrente hay una pizzería. Ryder te dirá que debes comer un poco más, así que entra. Tras un lamentable intento de robo por parte de tu compañero, el dependiente sacará una escopeta y se liará a tiros con vosotros. No trates de enfrentarte a él, pues tienes todas las de perder. Corre hacia el coche, espera a que Ryder se suba, y lárgate de ahí enseguida. Vuelve al barrio.

MISIÓN: TAGGING TURF

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **2**
▶ *Recompensa:* **200$ y respeto.**

Deberás llevar a Sweet al punto indicado como un triángulo amarillo en el mapa y ver como pinta por encima del graffiti de otra pandilla. Cuando termine te tocará a ti buscar otros graffiti y pintarlos. El primero está en una casa, al otro lado de la calle del que pintó Sweet. El segundo está en la parte de atrás de esa manzana, en un muro. A continuación, tendrás que ir a la parte Este de los Santos y repetir la operación con otros graffiti. Uno de ellos estará custodiado por dos integrantes de una banda rival. Primero pégate con ellos y luego encárgate de la pintada graffiti. ¡Cuidado!, uno de los graffiti se encuentra en el techo de un edificio. Escala por las cajas hasta que puedas llegar a él.



Quiz 1

¿Cuál es el nombre del miembro de tu banda al que se le ocurre la genial idea de asaltar la base de la Guardia Nacional?

A. Ryder.
B. Sweet.
C. Big Smoke.

MISIÓN: CLEANING THE HOOD

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **2**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

En esta misión CJ tiene que encargarse de los miembros de una pandilla rival que se dedican a vender crack por el barrio. Para ello, ve con Ryder a los puntos que aparecen indicados en el mapa. Líate a golpes con el rival y, cuando hayas acabado con él, coge el bate que dejará al lado. Con él, dirígete a la casa de venta de crack y líate a mamporros hasta que ningún "camello" quede con un hueso sano.

MISIÓN: DRIVE THRU

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **3**
▶ *Recompensa:* **500$ y respeto.**

Ésta es la primera misión complicada del juego. Dirígete con tus compañeros hacia el restaurante y fíjate en el coche de los Ballas que pasa por delante. Persigue a ese coche de in- ▶▶

SOBRE LOS VEHÍCULOS DE SAN ANDREAS



PUEDES MANEJAR CUALQUIERA de los coches que encontrarás por la ciudad. Para ello, lo único que tienes que hacer es ponerte a su lado y pulsar la tecla izquierda del ratón. Si el vehículo está vacío, entrarás sin más, pero de no ser así, primero le darás un guantazo al conductor, lo sacarás a rastras y luego te meterás tú.



CUANDO ROBES UN COCHE el desafortunado fulano podrá optar entre huir o intentar alcanzarte para sacarte del coche y pegarte. Si aceleras nada más entrar en el vehículo, no podrá alcanzarte y escaparás tranquilamente. Ten en cuenta también que algunos vehículos te permiten acceder a misiones específicas, como los coches/motos de policía y las ambulancias.



NO LE COJAS DEMASIADO CARIÑO A NINGÚN VEHÍCULO, ya que no suelen durar mucho cuando los empleas en una misión. Si hay alguno que quieras que te dure más de lo normal, o pretendes reservarlo para más adelante, tendrás que guardarlo en el garaje de tu casa.







(6) Si derribas a un rival, patéale hasta acabar con él. Sí, es muy cruel, pero evitas riesgos. **(7)** En la casa de crack de los Ballas hay más enemigos de los que parece. Cubre tu espalda contra una pared. **(8)** En las persecuciones procura embestir al coche rival con tu vehículo. **(9)** Las tiendas de ropa te permiten comprar trajes para mejorar tu presencia. **(10)** Para desalojar un vehículo sólo tienes que ponerte al lado y pulsar la tecla intro.





Para ganar fuerza primero tienes que engordar un poco y, luego, ponerte a levantar pesas o mancuernas en el gimnasio

CÓMO CONSEGUIR ARMAS



Carl puede llevar armas y objetos de 12 clases distintas, pero sólo puede llevar encima una de cada, por lo que si encuentra una segunda tendrá que elegir con cuál se queda. El armamento en «GTA San Andreas» se puede conseguir de varios modos:

» **ROBÁNDOSELO** a los agentes y criminales armados que te encontrarás durante el juego: policía, pandilleros, traficantes de droga, etc.

» **COMPRANDO EN LAS DISTINTAS ARMERÍAS DE LA CIUDAD.** Las reconocerás fácilmente porque aparecen en el mapa representadas con el icono de una pistola.

» **RECOGIENDO LAS ARMAS ABANDONADAS.** En tus desplazamientos por San Andreas descubrirás que sus habitantes tienen la sana costumbre (para ti) de dejar armas abandonadas por todas partes, que podrás utilizar para tus fines.



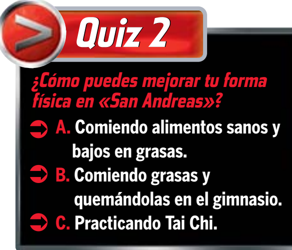
» **REALIZANDO MISIONES ESPECIALES,** como pintar los 100 graffiti que hay diseminados por todos Los Santos. Cada vez que completes una, aparecerá una serie de armas en la casa de Carl.

►► mediato y haz que se detenga como sea; si es necesario, chócate contra él. Llegará un momento en el que los Ballas se bajarán. Cuando esto suceda, atropéllalos. Eso sí, ten cuidado de que no disparen mucho a tu coche o estallará, y si ves que sale fuego del coche de los Ballas, aléjate lo más posible.

MISIÓN: NINES AND AK'S

- **Te la encarga:** Sweet
- **Dificultad:** 3
- **Recompensa:** Respeto.

Esta misión está diseñada para enseñarte a disparar. Todo lo que hay que hacer es conducir a Big Smoke hasta el callejón de Emmet, el vendedor de armas, disparar a unas cuantas botellas y volver a casa. Al llegar recibirás una llamada de Sweet echándote en cara que todavía no viste los colores de la banda, así que cuando termines de hablar con él dírígete hacia la tienda Binco para comprar ropa.



Quiz 2

¿Cómo puedes mejorar tu forma física en «San Andreas»?

- **A.** Comiendo alimentos sanos y bajos en grasas.
- **B.** Comiendo grasas y quemándolas en el gimnasio.
- **C.** Practicando Tai Chi.

MISIÓN: DRIVE BY

- **Te la encarga:** Sweet
- **Dificultad0:** 3
- **Recompensa:** 500$ y respeto.

En esta ocasión tus amigos quieren ir a eliminar a algunos cabecillas de la banda rival y a ti te toca conducir. Tienes que mantener el coche constantemente en movimiento, ya que si lo dejas quieto no tardarán en acribillaros. Por el contrario tus compañeros son incapaces de acertar a un elefante a tres metros, por lo que lo mejor será que aproveches para atropellar a los miembros de la banda rival.

No tendrás problemas para encontrar a los tres primeros grupos de Ballas, ya que están muy cerca entre sí. El último, por el contrario, se encuentra bajo un puente cerca del río, por lo que están un poco escondidos. Cuando hayas terminado, lárgate a toda pastilla hacia el taller que aparecerá indicado en el mapa, ya que aparecerá pronto la policía. No los perderás de vista hasta que cambien el color de tu coche en el taller.

MISIÓN: HOME INVASION

- **Te la encarga:** Ryder
- **Dificultad:** 2
- **Recompensa:** Respeto.

A esta misión, como a todas las de Ryder, sólo podrás acceder a determinadas horas del día. Ryder te dirá que la misión es entrar a hurtadillas en una casa y robar unas cajas llenas de armas. Para ello tendrás que usar un camión y conducirlo hasta el punto que aparecerá indicado en el mapa. Sólo tendrás siete minutos, por lo que lo mejor será que no pierdas el tiempo.









(11) A la hora de enfrentarte con un grupo de pandilleros, mejor que dispararlos es atropellarles con el coche. **(12)** Ten cuidado al conducir, porque tu coche sufrirá daños y puede llegar a explotar. **(13)** Si un coche empieza a arder sal y aléjate rápidamente. **(14)** Los talleres de tuning te permiten modificar los coches para hacerlos más potentes y atractivos. **(15)** Guarda en tu garaje al final de una misión los vehículos que no quieras perder.



Al igual que en un juego de rol, en «GTA San Andreas» puedes hacer muchas cosas para mejorar los atributos de tu personaje

Cuando estés dentro de la casa no debes hacer mucho ruido, pues podrías despertar a los habitantes de la casa, arruinando así la misión. Hay una barra que te indica el ruido que haces. Para hacer menos ruido tienes que caminar lentamente. Tienes que coger las cajas de una en una, y llevarlas al camión. Las cajas se encuentran:

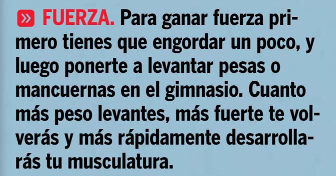
1) **A la derecha, bajo el póster.**
2) **Detrás de la puerta que está a la derecha.**
3) **Nada más subir las escaleras.**
4) **Justo al final del pasillo del segundo piso.**
5) **En la habitación del dueño.**
6) **En la misma habitación, del lado izquierdo.**

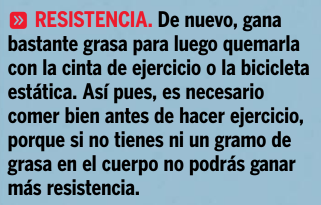
MISIÓN: CATALYST

▶ *Te la encarga:* ***Ryder***
▶ *Dificultad:* ***2***
▶ *Recompensa:* ***Respeto.***

Tras una secuencia animada en la que volverás a ver lo "bondadosa" que es la policía de San Andreas, tendrás que irte corriendo con el coche de Ryder a interceptar el tren. Al poco de llegar verás que unos pandilleros se os han adelantado y están tratando de hacerse con el cargamento. Atropéllalos, bájate del coche y ponte al lado de las cajas, a cubierto de la nueva banda que aparecerá pronto. Acaba con ellos a tiros, y vete a la parte del tren a coger las cajas.

Ahora debes arrojarle las cajas a Ryder. Trata de apuntar a su cabeza, ya que de ese modo le será más fácil recogerlas todas. Luego, verás que has llamado la atención de la poli. Vete ▶▶





Quiz 3

¿Cuál es la recompensa por ayudar a OG Loc a matar a Freddy?

- A. Respeto y 500 $
- B. Respeto y 200 $
- C. Respeto

CÓMO GANAR MÁS FUERZA, RESISTENCIA Y RESPETO

FUERZA. Para ganar fuerza primero tienes que engordar un poco, y luego ponerte a levantar pesas o mancuernas en el gimnasio. Cuanto más peso levantes, más fuerte te volverás y más rápidamente desarrollarás tu musculatura.



RESISTENCIA. De nuevo, gana bastante grasa para luego quemarla con la cinta de ejercicio o la bicicleta estática. Así pues, es necesario comer bien antes de hacer ejercicio, porque si no tienes ni un gramo de grasa en el cuerpo no podrás ganar más resistencia.



RESPETO. Esta es fácil, elimina a cuantos rivales de las pandillas enemigas puedas. La mejor manera, para asegurarte de que no te hieren, es atropellarles con el coche. Una vez muertos, recoge el dinero y las armas que suelten

Por último, cabe señalar que una buena manera de terminar el día es hacer un combate con los que se entrenan en el ring del gimnasio. Te enseñarán golpes nuevos.









(16) Elimina a los miembros de las bandas rivales para que ganarte el "respeto" entre tus filas. (17) Si por la carretera hay tráfico denso, prueba a avanzar por los atajos. (18) Cuanto más tiempo conduzcas un vehículo más hábil te irás haciendo con él. (19) Desplázate en silencio con un arma de mano para acabar rápidamente con los enemigos desprevenidos. (20) La pistola con silenciador es un arma ideal para las misiones que requieran sigilo.

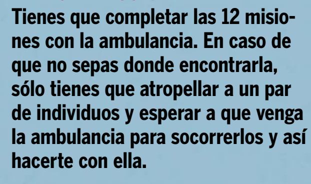




Evita los arriesgados tiroteos, en su lugar emplea los coches para arrollar a tus enemigos y no olvides recoger el dinero y las armas

MEJORAR TU PERSONAJE





Al igual que en un juego de rol, en GTA San Andreas es posible mejorar las estadísticas del personaje principal hasta convertirlo en un ser casi imposible de abatir. A continuación te indicamos tres trucos que te permitirán convertirte en una auténtica máquina de destrucción. Toma nota.

INCREMENTAR LA BARRA DE ENERGÍA A 150%
Tienes que completar las 12 misiones con la ambulancia. En caso de que no sepas donde encontrarla, sólo tienes que atropellar a un par de individuos y esperar a que venga la ambulancia para socorrerlos y así hacerte con ella.

ARMADURA A 150%
Completa las misiones VIGILANTE y robando un coche de policía.

INCREMENTAR LA CAPACIDAD PULMONAR (y de paso, el sex appeal). Alrededor de los límites acuáticos de San Andreas (así como también en los ríos) hay unas ostras que sirven para dos cosas: para respirar mucho más tiempo bajo el agua y para subir tu nivel de sex appeal.

▶▶ corriendo al garaje para que cambien el color del coche y así poder despistar a la pasma, y luego regresa al barrio.

MISIÓN: SWEET'S GIRL

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **3**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

Al poco de salir de la casa de tu hermano te llamará. Está atrapado en un tiroteo junto con su novia y necesita que vayas a rescatarlo. Vete corriendo al cruce, roba el primer vehículo que aparezca y dirígete allí a máxima velocidad. Cuando llegues verás a un nutrido grupo de pandilleros disparando a Sweet. Trata de atropellarlos con el coche y, si ves que empieza a salir humo, sal corriendo del coche e intenta conseguir otro. Cuando acabes con ellos tendrás que llevar a Sweet y su novia al barrio. Ten cuidado con los coches de pandilleros que aparecerán, ya que pueden acabar por volar el coche si te despistas.

MISIÓN: CESAR VIALPANDO

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **1**
▶ *Recompensa:* **Ninguna.**

Cuando te metas en casa de tu hermano le verás teniendo una gresca monumental con Kendal, vuestra hermana. Tras la escena animada coge el coche de Sweet y vete al garaje de tuning que te ha indicado. Ahí te dejarán un coche para que puedas participar en el desafío Low Rider de los hispanos. También podrás equiparle con varias mejoras, pero como por el momento no andas muy sobrado de pasta lo mejor será que no compres nada. Ahora dírígete al nuevo punto en el mapa para participar en el desafío.

Quiz 4

¿Cuál es la banda rival de la de los amigos de Carl?
A. Los Ballas.
B. Los Dallas.
C. Los Mallas.

La competición en sí es sencillísima: consiste en hacer saltar al coche en determinadas direcciones (flecha de dirección) en momentos concretos (cuando pase por el círculo de la pantalla). Apuéstate todo el dinero que quieras, ya que es una inversión segura.

MISIÓN: ROBBING UNCLE SAM

▶ *Te la encarga:* **Ryder**
▶ *Dificultad:* **3**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

Tras la charla con Ryder, monta en el camión y llévalo hasta el punto que aparece en el mapa, la base de la Guardia Nacional. Una vez allí elimina a los guardias que vigilan la puerta y salta la valla. Busca el interruptor que está en la pared del lado izquierdo, dispara a los guardias que te salgan al paso y móntate en el toro montacargas. Date prisa, porque si tardas demasiado vendrán más soldados. En total tienes que cargar seis cajas, cua-









(21) Para hacer más difícil que te acierten en los tiroteos, agáchate o ponte detrás de cualquier obstáculo que haya en el escenario. **(22)** La distancia a la que viajará la caja dependerá de la potencia con la que la lances. **(23)** Procura perder de vista a la policía antes de entrar en el garaje para que cambien el color del coche. **(24)** Necesitarás un camión para asaltar casas. **(25)** Usa el toro para meter las cajas en el camión.

No le cojas mucho cariño a ningún coche ya que no suelen durar mucho. Si alguno te interesa no lo saques del garaje de tu casa

tro dentro del almacén y otras dos que hay fuera. A todo esto, si ves que Ryder necesita ayuda, encárgate de los soldados.

Una vez hayas cargado todas las cajas debes escapar de ahí a toda pastilla, pero evitando que el camión se desequilibre y se estrelle. Los camiones militares te perseguirán durante un par de minutos, pero luego desistirán. Si alguno se acerca demasiado siempre puedes hacer que Ryder les arroje una caja y hacerles volar por los aires. Cuando los despistes, lleva el camión al punto que aparece en el mapa.

MISIÓN: OG LOC

- ***Te la encarga:*** **Big Smoke**
- ***Dificultad:*** **4**
- ***Recompensa:*** **Respeto.**

Para acceder a esta misión tienes que ir a la casa de Big Smoke, que se encuentra a las afueras del barrio (fíjate en las iniciales BS que aparecen en el mapa). Tras haber recogido a OG Loc lo acompañáis a casa de Freddy y te dejan solo con él. Freddy huirá en una moto. ¡Rápido, sube tú a otra y persíguele!

Prepárate porque el tipo en cuestión es una fiera con la moto y te va a tener los próximos cinco minutos –que te parecerán años– conduciendo por las calles más repletas de coches, curvas y obstáculos de San Andreas. Procura no caerte más de dos o tres veces, ya que de lo contrario se escapará.

No puedes hacer que se caiga de la moto ni dispararle. Tú limítate a seguirlo. Habrá muchas veces en las que se perderá de vista, pero no te preocupes. Tú síguele con el mapa, no es tanto cuestión de habilidad sino de perseverancia y paciencia. Llegará a un punto en el que descienda de la moto y coja una pistola. Aprovecha entonces para acabar con él y lleva a OG Loc a su lugar de trabajo: la puerta trasera de la hamburguesería. Aprovecha y come algo para recuperar algo de energía.

MISIÓN: RUNNING DOG

- ***Te la encarga:*** **Big Smoke**
- ***Dificultad:*** **2**
- ***Recompensa:*** **Respeto.**

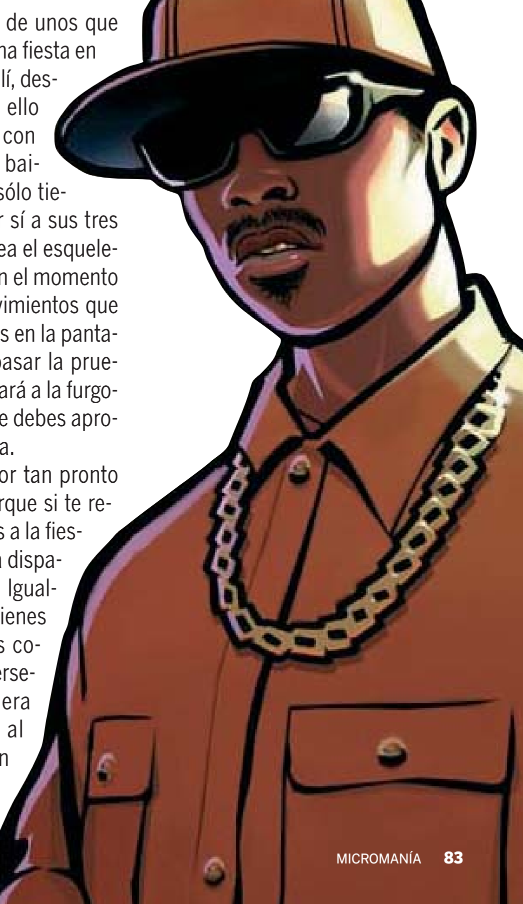
Consigue una buena forma física –si no la tienes todavía– antes de afrontar esta misión, ya que exige mucha resistencia. Smoke tiene que ir a recoger algo de "Maria" a un par de "camellos" hispanos. Coge su coche y acompáñale. Espera a que termine la conversación y, cuando el hispano salga corriendo, vete tras él. Acabará llegando a un chalet con más compañeros de la banda. Ignóralos, aunque te disparen, y sigue detrás de tu objetivo. Descarga tu cargador antes de que escape.

MISIÓN: LIFE'S A BEACH

- ***Te la encarga:*** **Og Loc**
- ***Dificultad:*** **3**
- ***Recompensa:*** **Respeto.**

Ve a ver a OG, que te pedirá un favor para darle un empujón a su carrera artística: robar el equipo de música de unos que están montando una fiesta en la playa. Una vez allí, descubrirás que para ello tienes que hablar con la DJ. Te dirá que bailes. Complácela –sólo tienes que responder sí a sus tres preguntas– y menea el esqueleto. Para ello, haz en el momento apropiado los movimientos que aparecen indicados en la pantalla. Si consigues pasar la prueba, la chica te invitará a la furgoneta, momento que debes aprovechar para robarla.

Pisa el acelerador tan pronto hayas entrado, porque si te retrasas los invitados a la fiesta van a empezar a disparar como posesos. Igualmente, si te entretienes montarán en unos coches y saldrán a perseguirte. Una vez fuera de la zona, vete al punto indicado en el mapa y guarda la furgoneta. ▶▶









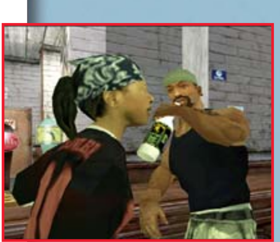
(26) Una manera fácil de obtener dinero consiste en pisotear a los traficantes de crack que veas por la calle. (27) En el territorio de otras bandas te expones a ser atacado en cualquier momento. (28) No corras, y consigue cualquier vehículo si te ves en problemas. (29) Si al acercarte a un enemigo por su espalda haces ruido, te descubrirá y se defenderá duramente. (30) Por el contrario, si te acercas en silencio, podrás acabar con él fácilmente.





Para incendiar la casa tienes que romper las cinco ventanas del piso inferior y luego lanzar al interior varios cócteles molotov

LLÁMAME PAPITO, NENA



TENDRÁS QUE ECHARTE NOVIA si quieres ser respetado, ¿no? Llegará al momento de la cita con la candidata, si te diriges al punto que aparece indicado en el mapa con un corazón rojo. Al principio serán citas sólo de tanteo, pero si la cosa va bien, llegarás a más y se convertirá en tu chica.



DEBERÁS TENER detalles, como llevarle flores y dedicarles tiempo. Puedes conseguir flores en el cementerio... Ayuda recogerla con un buen coche y llevarla a sitios que le gusten, como restaurantes y bares.



SI LA COSA VA BIEN podrás acostarte con ella lo que implica, aparte que tu novia te permitirá mantener tus armas bajo su cuidado si te detienen, conducir su coche e incluso te regalará ropa.



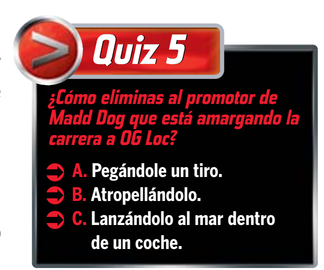
MISIÓN: MADD DOG'S RHYMES

- **Te la encarga:** Og Loc
- **Dificultad:** 3
- **Recompensa:** Respeto.

Tras oír cantar a OG Loc te tocará irte a la casa de Madd Dog, que se encuentra en lo alto de una colina en las afueras de San Andreas. La entrada se encuentra en la puerta de atrás. Métete y prepara el cuchillo. Verás a un guardia que te da la espalda. Agáchate y sorpréndele por la espalda. Si lo haces, acabarás con él en silencio y de un único golpe. Ahora deslízate hacia la sala de columnas y espera oculto detrás de una hasta que pase a tu lado el guardia. Acuchíllalo y avanza hasta la siguiente sala. Ocúltate en la zona con sombras y espera a que pase otro centinela. Una vez más, espera a que se acerque y, cuando lo haga, apuñálalo.

Una vez llegues al salón crúzalo agachado para evitar que te descubran el barman y el guardia que está viendo la televisión. Tras el salón, elimina a un último guardia, coge el chaleco antibalas que verás y entra en el estudio de grabación para coger el libro de rimas. Ahora espera dentro de la zona oscura del estudio a que se acerque un guardia y liquídalo. Soltará una pistola con silenciador. Cógela, ya que te permitirá y eliminar enemigos sin llamar la atención.

Ya sólo te queda abrirte paso hasta la salida, robar la bicicleta de montaña e irte para el burger y darle el libro a Og loc.



Quiz 5

¿Cómo eliminas al promotor de Madd Dog que está amargando la carrera a OG Loc?

- A. Pegándole un tiro.
- B. Atropellándolo.
- C. Lanzándolo al mar dentro de un coche.






(31) Recuerda que el chaleco antibalas tiene una resistencia limitada. (32) En los tiroteos, agáchate. Mejorarás tu puntería y serás un blanco más difícil. (33) Apunta con el extintor a la base de las llamas y dosifica su uso. (34) Conduce por las calles de San Andreas con diversos vehículos para mejorar tu habilidad al volante. (35) En los tiroteos siempre busca cubrirte la espalda con una pared o un obstáculo para evitar exponerte a fuego cruzado.



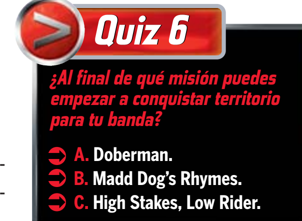
A diferencia del resto de misiones, en las conquistas de territorio tienes que eliminar a los rivales con armas, no con el coche

MISIÓN: MANAGEMENT ISSUES

▶ *Te la encarga:* **Og Loc**
▶ *Dificultad:* **2**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

Una vez más OG tiene problemas para lanzar su carrera artística y necesita que le ayudes. En esta ocasión te pide que mates al promotor de Madd Dog, ya que sus críticas musicales le están haciendo daño. Esa noche es la ocasión idónea ya que va a salir a recoger un premio. La comitiva estará formada por tres coches. Dos de ellos no sabes donde están, pero el conductor del tercero va a ir a comer a un burger. Ve a por él y, una vez lo alcances, embístelo.

El conductor saldrá a insultarte, ignóralo y métete corriendo en su coche. Ahora tienes que llevarlo a un taller PAINT N' SPRAY para que lo reparen. Busca en el mapa el más cercano, ya que tienes que reunirte con los otros chóferes antes de las 22.00 para recoger al promotor.



Quiz 6

¿Al final de qué misión puedes empezar a conquistar territorio para tu banda?

- A. Doberman.
- B. Madd Dog's Rhymes.
- C. High Stakes, Low Rider.

Tienes tiempo de sobra, así que no te preocupes, pero tienes que evitar a toda costa que el coche sufra daño alguno, ya que de ser así tendrías que llevarlo a reparar de nuevo y podrías quedarte sin tiempo.

Cuando te reúnas con los otros coches debes aparcar entre ellos, evitando rozaduras. Cuando llegue el momento de ir a por el promotor, tendrás que conducir sincronizado con ellos, ya que si rompes la formación levantarás sospechas. Espera a que el promotor se meta en el coche y pisa el acelerador. Dírígete hacia el muelle, evitando a los otros coches. Acabarás llegando a un paseo que se adentra en el océano. Pisa el acelerador a fondo y lanza el coche al mar. Salta en el último momento. Si lo haces bien caerás dentro de la plataforma o, si te equivocas, en el mar. En este último caso nada hacia la playa. Cuando llegues elimina a los guardias del promotor que te han seguido, roba un coche y regresa de nuevo al barrio.

MISIÓN: HOUSE PARTY

▶ *Te la encarga:* **Og Loc**
▶ *Dificultad:* **3**
▶ *Recompensa:* **Respeto.**

OG Loc no puede más y manda a la porra su trabajo y su libertad condicional. Pero antes de volver a la trena ha decidido montar una fiesta por todo lo alto, a la que naturalmente te ha invitado. La fiesta empieza a las 8:00 pm en una casa enfrente de la tuya y la de tu hermano. La única condición que ha puesto OG para que vayas es que te hagas un nuevo corte de pelo, y que te compres algo de ▶▶

LA GUERRA DE BANDAS EN SAN ANDREAS






TRAS COMPLETAR LA MISIÓN "DOBERMAN" podrás empezar a organizar la conquista de los distintos barrios de Los Santos con los miembros de tu banda. Las zonas controladas por tu facción estarán en el mapa en verde. Las contrarias en morado. Para tomar un territorio tienes que dirigirte a una zona morada y eliminar a varios pandilleros rivales, pero con armas, no con coche.

LLAMARÁS LA ATENCIÓN DE OTRAS BANDAS, que enviará a tres oleadas de matones para acabar contigo. Si consigues sobrevivir, podrás reclamar la zona como propia. Por norma general, lo mejor es que no intentes conquistar un territorio enemigo salvo que tengas un chaleco antibalas y bastante munición.

DE COMPRAS EN LA TIENDA DE BINCO

TORSO

PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Camiseta de tirantes blanca	2	3	10$
Camiseta de tirantes negra	2	3	10$
Anorak verde	15	5	45$
Camiseta blanca	0	0	15$
Camiseta L.S.	0	0	10$
Camiseta Sharps	2	0	20$
Camiseta verde	15	3	40$
Camisa a cuadros	3	0	20$
Guerrera	10	0	30$
Camiseta Eris	15	7	35$
Camiseta Eris 2	5	7	35$
Polo	5	9	70$

PIERNAS

PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Calzoncillo negro	1	1	10$
Calzoncillo de corazones	1	2	12$
Pantalón camuflaje verde	6	1	55$
Pantalón camuflaje urbano	2	1	55$
Pantalón gris	0	1	55$
Pantalón oliva	5	1	55$
Pantalón chandal	3	2	60$
Vaqueros azules	0	0	50$
Pantalón gimnasia	5	5	70$
Pantalón beige	1	0	35$
Vaqueros verdes	15	5	60$
Pantalón gimnasia verde	5	7	40$

CALZADO

PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Sandalias	0	0	15$
Sandalias & calcetines	0	0	20$
Chanclas	0	0	15$
Botas vaqueras	1	2	100$
Hi-Top Kicks	2	1	50$
Zapatillas Hi-Top	3	2	100$
Low-Tops verdes	3	1	50$
Low-Tops azules	1	1	50$
Low-Tops negros	1	1	50$

CADENAS

PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Chapas	1	0	10$
Medallón África	1	1	12$

RELOJES

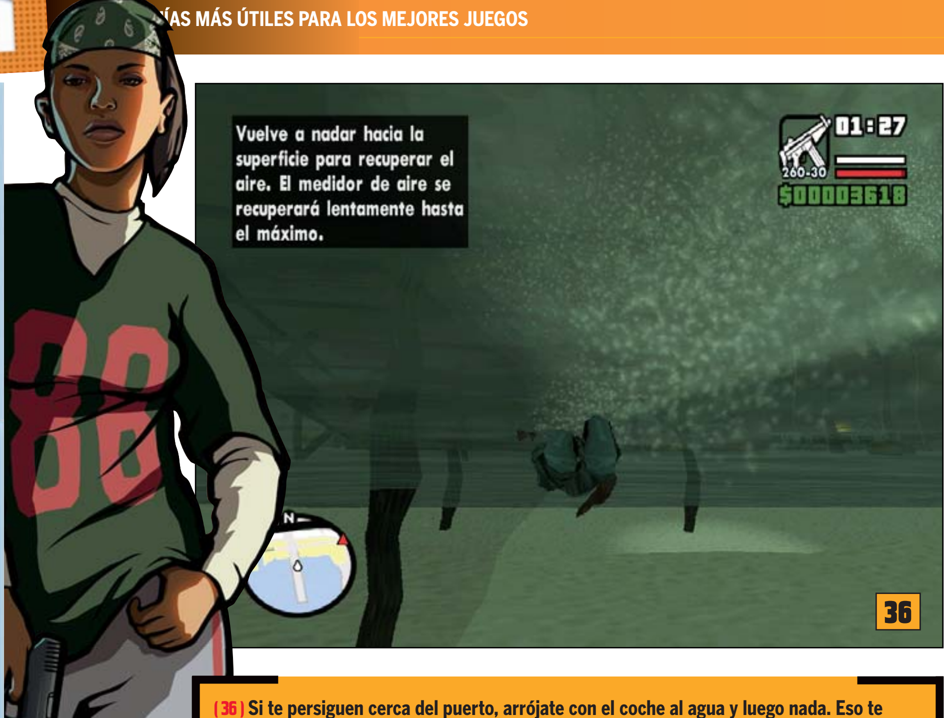
PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Reloj rosa	0	0	15$
Reloj amarillo	0	0	15$

COMPLEMENTOS

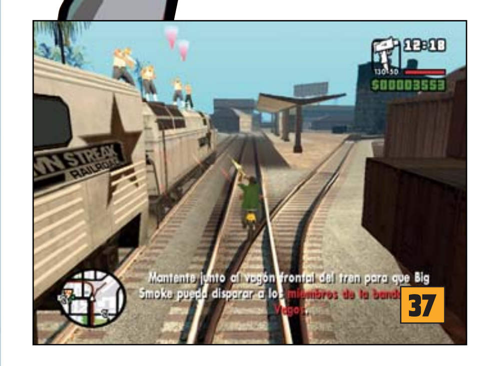
PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Gafas de broma	0	0	10$
Antifaz	0	0	20$
Parche	0	0	5$
Pañuelo rojo	1	0	50$
Pañuelo azul	1	0	50$
Pañuelo verde	2	0	50$
Pañuelo negro	1	0	50$

GORROS

PRENDA	RESPETO%	SEX APPEAL%	PRECIO
Pañuelo pirata rojo	1	1	25$
Pañuelo pirata azul	1	1	25$
Pañuelo pirata verde	3	2	25$
Pañuelo pirata negro	1	1	25$
Pañuelo rapero rojo	1	1	25$
Pañuelo rapero azul	1	1	25$
Pañuelo rapero verde	3	1	25$
Gorro de punto	2	0	15$
Gorra camionero	0	0	5$
Sombrero vaquero	0	0	10$
Sombrero leopardo	0	0	10$



(36) Si te persiguen cerca del puerto, arrójate con el coche al agua y luego nada. Eso te permitirá despistar a tus perseguidores. Recuerda que tienes que subir a la superficie de vez en cuando para recuperar el aliento. **(37)** Mantente cerca del tren para que Big Smoke acribille a la pandilla de los Vagos antes de que escapen de la ciudad, pero no lo rebases, ya que entonces Smoke no podrá disparar pero ambos seréis un blanco fácil. **(38)** Deslízate en silencio por entre los contenedores para llegar sano y salvo hasta la entrada del almacén. Ten paciencia para no precipitarte y quedar al descubierto.





▶▶ ropa. Pues ya sabes, haz una paradita por la tienda Binco y otra por la barbería, ponte de punta en blanco y a la fiesta.

A eso de media noche, tú y tus amigos descubriréis que los Ballas se preparan para hacer un ataque sorpresa al barrio, por lo que tendréis que organizar rápidamente una defensa. En lo que a ti te toca tendrás que ayudar a defender el barrio de tres oleadas de asaltantes. La primera vendrá por la carretera de acceso al barrio, en la que los Groove han puesto unos coches a modo de barricada. Colócate allí, a cubierto, y dispara a los Ballas según se vayan acercando.

La segunda oleada se colocará en el puente que hay sobre el barrio. Dependiendo del arma que tengas, y de tu habilidad con ella, podrás optar entre dispararles desde abajo, o retroceder por el callejón que hay entre tu casa y la de Ryder para dirigirte hacia el puente y sorprenderles desde el flanco.

La tercera oleada vendrá precisamente por ese callejón, por lo que si te has ido al puente podrás sorprenderles por la espalda. Si te quedaste en el barrio, tendrás que disparar a los pandilleros según vayan saliendo del callejón.

MISIÓN: BURNING DESIRES

▶ *Te la encarga:* ***Tenpenny***
▶ *Dificultad:* ***3***
▶ *Recompensa:* ***Novia y respeto.***

La rata de Tenpenny finalmente da señales de vida. Quiere que incendies la casa de unos pandilleros que se encuentra al norte del barrio de CJ. Para ello, tendrás que ir a recoger unos cócteles molotov que han dejado escondidos en un callejón que aparece indicado en el mapa. Ya con ellos, dirígete a la casa de los pandilleros. Para incendiarla tienes que romper las cinco ventanas del piso inferior, y luego lanzar dentro unos cuantos cócteles molotov.

Obviamente, los pandilleros no te van dejar que quemes su casa así como así, por lo que antes de incendiar la casa, conviene que los mates. Si quieres evitarte problemas atropella a los que se encuentran en la parte delantera y luego te apeas y disparas a los de atrás. De cualquier manera, si llega un momento en el que ves que estás bajo de vida, acércate al Cluckin' Bell que hay cerca de ahí y come hasta que tu barra de vida esté repleta.

Bien, una vez hayas incendiado la casa, descubrirás que una mujer se ha quedado encerrada dentro. Tendrás que entrar para rescatarla. Dentro de la casa lo primero es que busques el extintor,

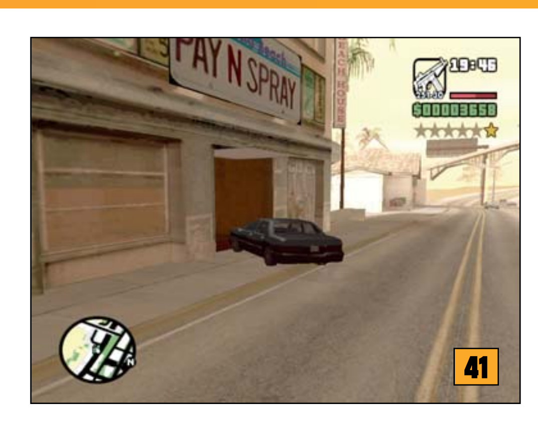
Quiz 7

¿Cuál es el nombre del personaje que te avisa de una traición en la banda?

- A. Ryder.
- B. César Vialpando.
- C. Sweet.

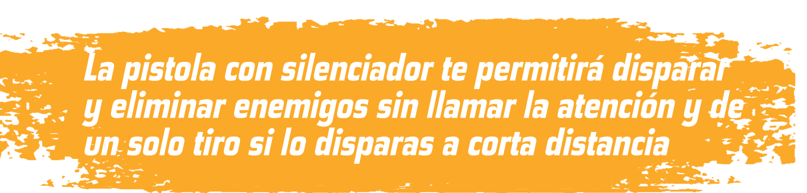








(39) Elimina primero a los enemigos que están detrás de las cajas. **(40)** No te molestes en disparar al ruso, llegará al coche de todas formas. **(41)** Una vez tengas el coche del productor de Madd Dog, llévalo a reparar. **(42)** Despista a los otros conductores y lleva el coche al paseo del puerto para lanzarlo al mar. **(43)** Dispara a los Ballas para provocar una disputa por el control de Glen Park, que más tarde pertenecerá a los Groove.



ya que sin él no puedes llegar al segundo piso. Para apagar las llamas tienes que apuntar y mantener disparando a su centro. Una vez te hayas reunido con la chica, Denise, tendrás que abrirte paso entre las llamas hasta salir de la casa. Ya sólo te queda llevarla hasta su domicilio.

MISIÓN: GRAY IMPORTS

▶ *Te la encarga:* **Tenpenny**
▶ *Dificultad:* **3**
▶ *Recompensa:* **Nada.**

Tras hablar con Tenpenny descubrirás que los Ballas están haciendo tratos con la Mafia Rusa para hacerse con una remesa de armas militares. Equípate bien de armas, coge el coche y dirígete hacia allá. Cuando llegues al almacén avanza en silencio por la zona de los contenedores hasta el edificio. A lo lejos verás a unos Ballas hablando al lado de un toro mecánico. Dispara a los bidones que lleva el toro (son explosivos) y espera a que la detonación se encargue del grupo. Ya sólo tendrás que encargarte de un par de Ballas más. Mátalos y recoge el chaleco antibalas que hay encima del contenedor.

Ahora dispara al cuadro eléctrico y encárgate de los dos Ballas que hay tras la puerta. Cambia el arma que tengas por el fusil que llevan, ya que es un arma muy fiable. Una vez hayas despejado la entrada, avanza hasta la siguiente esquina, en la que te encontrarás con otro pandillero. Despáchalo, recoge el dinero y las municiones y sigue avanzando. Si te ves muy apurado, utiliza en tu provecho los bidones explosivos que irás encontrando por el camino.

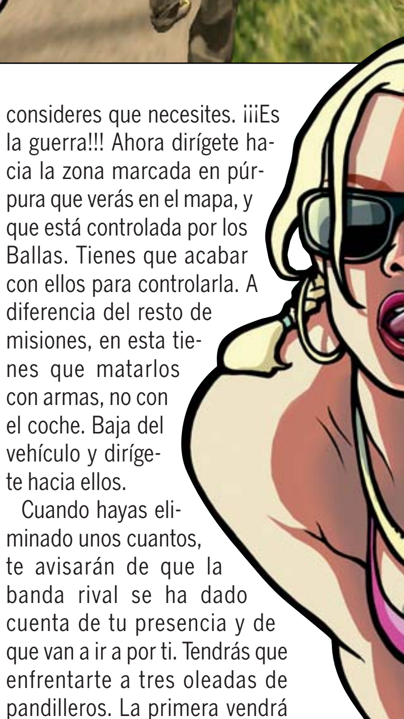
Acabarás llegando a una zona abierta, repleta de enemigos. Dispara primero a los que están detrás de las cajas y luego a los que están en las escaleras. Recoge la munición y el dinero y, antes de subir, busca en los alrededores de la escalera, ya que verás un AK-47. Ya arriba, descubrirás que tienes que matar al contacto ruso, que saldrá corriendo por la puerta en cuanto te vea. Acaba con todos los demás, coge el chaleco que verás y sal corriendo en su búsqueda. Llegarás a la parte de atrás del edificio, literalmente plagada de enemigos. No te pares a dispararlos, ya que si lo haces te freirán a balazos. En vez de eso persigue al contacto. Llegará a un coche en el que se montará y saldrá disparado. Cerca hay una moto. Súbete en ella y persíguele, disparándole hasta que lo vueles por los aires.

MISIÓN: DOBERMAN

▶ *Te la encarga:* **Sweet**
▶ *Dificultad:* **2**
▶ *Recompensa:* **Un nuevo territorio y algo de dinero delante de la casa de CJ**

Vete a hablar con Sean, que te llevará a la tienda Ammunation, que a partir de ahora estará disponible. Compra un chaleco antibalas y cualquier arma que consideres que necesites. ¡¡¡Es la guerra!!! Ahora dirígete hacia la zona marcada en púrpura que verás en el mapa, y que está controlada por los Ballas. Tienes que acabar con ellos para controlarla. A diferencia del resto de misiones, en esta tienes que matarlos con armas, no con el coche. Baja del vehículo y dirígete hacia ellos.

Cuando hayas eliminado unos cuantos, te avisarán de que la banda rival se ha dado cuenta de tu presencia y de que van a ir a por ti. Tendrás que enfrentarte a tres oleadas de pandilleros. La primera vendrá armada solo con armas cuerpo a cuerpo, por lo que no tendrás problemas. El resto vendrán con armas de fuego, por lo que para enfrentarte a estos será mejor que te atrincheres en la zona arbórea en el centro del par- ▶▶









(44) La posición que elijas en un tiroteo es fundamental para sobrevivir. **(45)** Si no tienes chaleco mantente a distancia de tus enemigos. Recuerda, tú tienes mejor puntería. **(46)** En el cementerio avanza junto a la pared para evitar que te sorprendan. **(47)** Los SWAT han tendido una emboscada a los Families. Busca a Sweet y ayúdale a salir de la trampa. **(48)** Con los refrescos de la máquina podrás recuperar tus fuerzas.





Dependiendo del arma que lleves encima y de lo que hayas practicado con ella podrás escoger entre disparar de pie o, mucho mejor, agachado.

DE TURISMO EN LOS SANTOS, OBJETOS CURIOSOS



Aquí te incluimos una lista con algunos de los objetos más curiosos que te encontrarás en Los Santos. Primero indicamos el barrio, y luego una referencia más concreta, para que puedas encontrarlos más fácilmente. Suerte y a por ellos.

AK-47
- **Mulholland, cerca del burger shot.**
- **Ocean Docks, cerca de la tienda de tatuajes.**
- **Red County, cerca de la carretera que va a West Blueberry.**
- **Vinewood, cerca de la tienda de ropa ProLaps.**

NUDILLOS
- **Commerce, en el callejón al lado de Roboi's Food.**
- **Ganton, al lado de la casa de Ryder.**

CÁMARA
- **Ganton, en casa de Carl.**

BASTÓN
- **Mulholland – Detrás de la V en el letrero de Vinewood.**

►► que, para hacer más difícil a tus rivales que te acierten. Una vez haya concluido la batalla, deberás acabar la misión eliminado al traidor que aparecerá huyendo de una casa.

MISIÓN: WRONG SIDE OF THE TRACK

- ***Te la encarga:* Big Smoke**
- ***Dificultad:* 2**
- ***Recompensa:* Respeto.**

Dirígete a hablar con Smoke y acompáñalo a la Unity Station. Cuando lleguéis verás como un grupo de Vagos huyen de allí sobre el techo de un tren. Coge la moto que verás al lado y persigue al tren para que Smoke tenga ocasión de dispararles.

Smoke es el único que va a disparar, por lo que sólo tienes que preocuparte de mantenerte junto al tren, esquivando los obstáculos. El secreto de esta misión consiste en mantener la distancia con el tren. No te acerques demasiado, porque de lo contrario le quitarás el ángulo de tiro a Smoke. Una vez los hayáis eliminado devuelve a tu compañero a su casa.

MISIÓN: JUST BUSINESS

- ***Te la encarga:* Big Smoke**
- ***Dificultad:* 4**
- ***Recompensa:* Respeto.**

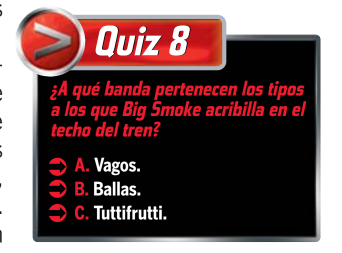
Acompaña a Smoke al centro de la ciudad. Antes de que te des cuenta, estarás en el centro del hotel, rodeado de sicarios rusos con armas automáticas. Aprovecha los obstáculos para cubrirte y despeja la zona de enemigos con la ayuda de Smoke. Mantente agachado para ofrecer el menor blanco posible. No te preocupes por las municiones, ya que podrás reponerlas de los enemigos que abatas.

Cuando hayas acabado con todos Smoke te dirá que hay que salir cuanto antes de ahí. Hazle caso de inmediato, no sin antes recoger las armas que puedas, el dinero y el chaleco antibalas. Llegaréis a una moto pero en esta ocasión Smoke será el que conducirá, mientras que a ti te tocará dispar a los rusos a medida que se os acerquen.

MISIÓN: HIGH STAKES, LOW RIDER

- ***Te la encarga:* Cesar Vialpando**
- ***Dificultad:* 2**
- ***Recompensa:* 1000$.**

Para esta prueba sólo puedes participar con un coche lowrider, como por ejemplo el Blade. Tu objetivo es participar –y, por supuesto, ganar– en una carrera que está organizada en las propias calles de la ciudad. Para llegar el primero a la meta tendrás que esquivar el tráfico urbano y adelantar a tus adversarios



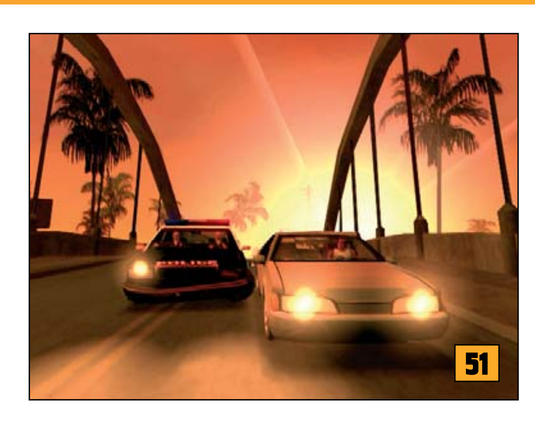
Quiz 8

¿A qué banda pertenecen los tipos a los que Big Smoke acribilla en el techo del tren?

- A. Vagos.
- B. Ballas.
- C. Tuttifrutti.









(49) Tienes que llegar junto a Sweet, antes de que los Ballas acaben con él en la emboscada. (50) Si logras resistir hasta que llegue la policía habrás pasado con éxito esta misión. (51) Cuando regreses del cementerio, pisa a fondo. La policía os perseguirá. (52) Antes de afrontar la última misión en Los Santos, completa todo lo que tengas pendiente. (53) En The Green Sabre, dos colegas de tu banda traicionan a tu hermano Sweet.



En las misiones de tiroteo no avances por el centro; lo mejor será que vayas por un lateral, eliminando los enemigos uno a uno

como sea. No tienes que preocuparte por la ruta, ya que estará indicada por una serie de señales rojas que debes seguir. Lo único de lo que tienes que preocuparte en realidad es evitar a toda costa es estrellarte contra cualquier objeto, ya que los coches lowrider tardan mucho en recuperar la estabilidad.

Tus rivales son conscientes de ello, por lo que intentarán estamparte contra las paredes, las farolas y otros coches. Así las cosas, no trates de ir a máxima velocidad salvo cuando llegues a una larga recta, como la que lleva al puerto.

MISIÓN: LOS SEPULCROS

- ***Te la encarga:* Sweet**
- ***Dificultad:* 3**
- ***Recompensa:* Respeto.**

Esta misión se puede hacer desde las 9:00 de la mañana hasta las 17:00 de la tarde ya que es el horario del cementerio de Los Santos, donde se desarrolla la acción. También allí podrás recoger flores para tu chica. Pero antes de ir consigue un chaleco antibalas y recluta a los Groove. Tras ello tienes 4 minutos para llegar al cementerio.

Una vez allí tienes que eliminar a Kane, el líder de los Ballas. No trates de cruzar el cementerio directamente. En su lugar lo mejor será que vayas por uno de los laterales, eliminando a sus acompañantes uno a uno. Ya tendrás ocasión de encargarte de Kane cuando termines con todos sus secuaces. Una vez hecho esto coge el automóvil de Sweet y lleva a tu hermano lo más rápido posible a casa, evitando a la policía que os perseguirá. Si te das prisa no tendrás demasiados problemas.

MISIÓN: REUNITING THE FAMILIES

- ***Te la encarga:* Sweet**
- ***Dificultad:* 4**
- ***Recompensa:* Respeto.**

Conduce a tu hermano Sweet y al resto de la banda al motel. Cuando comience el asalto de la policía, métete dentro. Fíjate en la máquina de refrescos, ya que allí podrás recuperar energía. Sube las escaleras con tu rifle preparado, para eliminar a los oficiales SWAT. Tu objetivo es reunirse con Sweet, que se encuentra en una habitación del último piso. Ya con él saldréis a la azotea, en donde tendréis que abatir a los cuatro tiradores del helicóptero de la policía. Una vez hecho esto baja para reuniros con Big Smoke y Ryder en el coche para volver al barrio. A ti te tocará abatir con el AK-47 a la policía que trate de perseguiros.

MISIÓN: THE GREEN SABRE

- ***Te la encarga:* Sweet**
- ***Dificultad:* 2**
- ***Recompensa:* Dominio sobre Los Santos, (y sobrevivir).**

Bueno, esta es la misión final en Los Santos, así que termina cualquier cosa que tengas pendiente antes de emprenderla. Básicamente consiste en que tienes que reunirte con Cesar Vialpando para descubrir cómo un par de colegas han traicionado a tu hermano Sweet. Después, deberás reunirte con Sweet antes de que lo maten y resistir el ataque de los Ballas hasta que llegue la policía. ■ **J.D.M.**

Soluciones Quiz

1.A. Ryder. 2.B. Comiendo grasas y quemándolas en el gimnasio. 3C. Respeto. 4.A. Los Ballas. 5.C. Lanzándolo al mar dentro de un coche. 6.A. Doberman 7.B. César Vialpando. 8.A. Vagos.

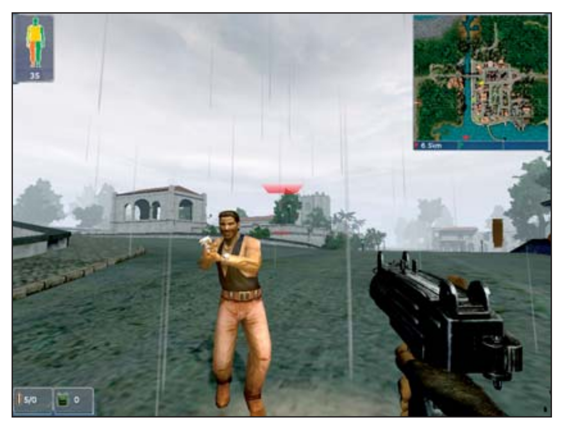
Boiling Point
Guía de supervivencia básica

Tus años de mercenario ya han quedado atrás, pero tranquilo, que te ayudaremos a recuperar la forma para que puedas rescatar a tu hija.

Boiling Point» es un juego atípico por las enormes posibilidades que ofrece. Ante ti se abre un mundo de, nada más y nada menos, 625 km². Te aguarda una aventura durísima, en la que además de disparar, tendrás que saber pilotar vehículos de todo tipo, lidiar con un montón de facciones y prestar tus servicios al mejor postor. Desde luego no va a ser un desafío sencillo y por eso, a continuación, te indicamos algunas estrategias que seguramente te vendrán de perillas para alcanzar el éxito en tu misión.

Los primeros contactos





Tras llegar a Puerto Sombra te enfrentas a un problema: no tienes dinero, y en seguida te darás cuenta de que sin "pasta" no vas a ir a ningún lado. Lo primero que tienes que hacer es ir al bar para hablar con "hombres de negocios" que te encomendarán tus primeros trabajos para diferentes facciones. Al comienzo procura llevarte bien con el Gobierno, pues tienen un montón de medios a su disposición de los que no podrás defenderte. Los trabajos para la mafia suelen estar muy bien pagados, pero claro, no son precisamente sencillos. No dejes de hablar con los civiles, pues a menudo te pedirán ayuda y podrás sacar algo de dinero y experiencia a tu favor.

Mantén el equilibrio entre facciones. Lo ideal es llevarte bien con el mayor número de facciones, aunque esto no siempre es posible. Por ejemplo si trabajas en exclusiva para el gobierno los mafiosos irán tras de ti, y viceversa. ¿Y cómo remediar esto? No es sencillo, pero si aniquilas a un par de seguidores de una facción tus relaciones mejorarán con la facción contraria. Practica con frecuencia este "artesanal" método y conseguirás reestablecer el equilibrio de relaciones y así tener acceso a más misiones.

Consigue un arsenal de primera





La variedad de armas en «Boiling Point» es muy elevada, aunque lo realmente importante no es tanto la efectividad de cada arma, sino la habilidad con que tú la manejes. En este juego la práctica tiene una importancia vital, así que para mejorar tu puntería deberías disparar bastante a menudo hasta subir de rango, y eso además te dará acceso a mejores armas en las tiendas. La selva es una fuente de entrenamiento excelente, porque allí suele haber panteras y serpientes con las que puedes practicar. Y no te olvides de los pájaros que merodean por el cielo, si los abates conseguirás unos incrementos de experiencia brutales. Además, si vendes las serpientes cazadas podrás sacar algo de dinero en las tiendas que hay diseminadas por el escenario.

Potencia tus armas. Un arma mejorada implica menor tiempo de recarga, más precisión en el tiro y otras ventajas similares que pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota en un combate ajustado. Cada arma puede tener cuatro niveles de mejora, aunque para conseguirlos antes deberás haber avanzado un buen trecho en la aventura. Ten cuidado, eso sí, porque suele ocurrir que si intentas realizar estas mejoras manualmente acabes perdiendo tanto el arma como la mejora. Para asegurarte de que esto no ocurra, es mejor dejar que los "profesionales" se encarguen de todo el proceso. En Puerto Sombra, justo al lado del vendedor de armas, encontrarás a la persona adecuada para que tu arma mejore sin disgustos de ningún tipo.

Exige tu recompensa



▲ A medida que avances en la aventura tendrás que ir cambiando de "patrones". Tus primeras misiones serán poco peligrosas, pero también poco lucrativas.Luego, cuando ya tengas más tablas, busca a los verderos "capos" para que te encarguen las misiones más arriesgadas.

La facción que más premia. Los grupos que se disputan el control de Puerto Sombra no ofrecen las mismas recompensas por trabajar para ellos. Mientras que los indios te suelen premiar con objetos exóticos, que, eso sí, luego puedes vender, el gobierno te es una fuente de ingresos segura y con menos riesgo que otras facciones. Pero si lo que quieres es ganar dinero, tanto la CIA como la mafia son las que mejor pagan. Normalmente una misión sencilla no baja de los 3000 pesos, aunque por lo general sus encargos son algo complicados. No es lo ideal para el principio, pero sí para cuando hayas mejorado tus habilidades y quieras amasar una fortuna.



Medios de transporte



A lo largo de la aventura vas a tener que viajar mucho. Coger un taxi es cómodo y te ahorra un montón de tiempo, pero claro, la pela es la pela. El coche de tu hija está bien, pero con tanta lucha te va a durar muy poco. Siempre puedes comprar un coche decente por poco dinero, claro, pero lo mejor es quitárselo a un miembro de una facción enemiga. Cuando pase un vehículo cerca de ti, apúntale con la mirilla y verás a qué facción pertenece. Tirotéale en una rueda y el conductor saldrá a ver qué pasa. Ahí tienes tu oportunidad. Si no te importa perder unos cuantos puntos de equilibrio, puedes tener coche gratis siempre que quieras.

Ojo con el mantenimiento. Como en la vida real, tener un vehículo conlleva cierto mantenimiento. Por ejemplo el coche puede terminar rompiéndose tras un número elevado de golpes, e incluso puede quedarse sin gasolina. El truco para no tener que estar repostando cada dos por tres está en apagar el motor cada vez que nos bajemos con la tecla "z", si no el coche seguirá encendido, consumiendo gasolina. También es importante comprar en la gasolinera alguna que otra rueda, porque los pinchazos en la selva son habituales.



Algunos consejos generales

Controla la salud de tu héroe. Como cualquier persona normal, Myers se cansará tras un duro día de lucha y ese cansancio afectará tanto a la salud como a la rapidez de movimientos o a los reflejos del personaje. Para descansar puedes usar la habitación de un hotel, el interior de un vehículo e incluso en un campamento de una facción amiga.

Dispara antes de preguntar. Si te encuentras en una zona enemiga y de repente alguien te da el alto, no dudes en dispararle sin pensártelo dos veces. Si esperas un poco y se da cuenta de que eres un enemigo, disparará sin previo aviso y seguramente te enviará de vuelta al hospital.

Evita los controles enemigos. En muchas carreteras y a las afueras de los pueblos hay controles para regular el paso. Salvo que sea para entrar en un campamento, muchas veces puedes esquivarlos a través de la selva o haciendo un pequeño rodeo. Y es que un ligero malentendido con los guardas de los controles, como por ejemplo no tener el coche parado cuando estás cerca de ellos, puede acabar en una lucha a tiro limpio.

Registra los cuerpos abatidos. Siempre que planees una "excursión" a la selva, debes aprovisionarte lo mejor posible. Pero si tu economía no está para derroches, te ahorrarás un montón de dinero en armas y granadas, e incluso encontrarás drogas para calmar el dolor y comida y bebida, registrando las mochilas de los enemigos que encuentres en el camino. Se puede decir que en mitad de la selva sin provisiones en kilómetros a la redonda, un par de mochilas ajenas pueden salvarte el pellejo.

Grupos con los que llevarse bien. El gobierno y los civiles son facciones con las que conviene hacer buenas migas. Con los primeros porque tienen un gran poder militar, sus hombres están repartidos por toda el mapa e incluso te perseguirán con helicópteros. Con los segundos porque hay muchos en los pueblos y además la mayoría de propietarios de gasolineras y puestos de venta pertenecen a esta facción. Vamos, que si te llevas mal con ellos, los suministros escasearán.

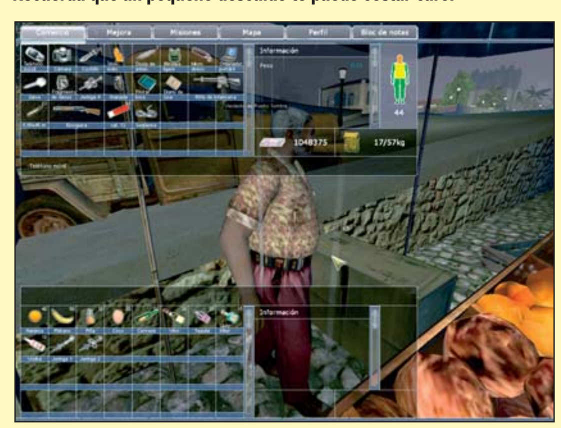
Aprende a usar otros vehículos. Además de coches, a lo largo del juego podrás pilotar lanchas, tanques e incluso helicópteros. Para ello antes debes encontrar los manuales que suelen estar ligados a las misiones relacionadas con el rescate de tu hija. Por ejemplo el director de la editorial te proporcionará el manual para manejar lanchas. Con él y tras superar unas pruebas podrás navegar por los ríos de la ciudad y acceder a lugares inaccesibles con un simple coche.



▲ No dejes de vigilar con frecuencia las estadísticas de tu personaje. El cansancio o la falta de práctica pueden hacer que disminuyan mucho y te puedes llevar una sopresa desagrable en medio de un combate.



▲ Si puedes, intenta evitar todos los controles que te encuentres, y si no tienes más remedio que pasar por ellos, ten mucho cuidado. Recuerda que un pequeño descuido te puede costar caro.



▲ Aunque puedes reponer tus provisiones registrando a los soldados enemigos, no está de más pasar por la tienda antes de comenzar un viaje a la selva, no vaya a ser que no encuentres un enemigo al que puedas matar.



▲ Cada vehículo tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero, en general, con cada nuevo tipo ganarás acceso a zonas que antes te estaban vetadas. La lancha o el helicóptero son fundamentales para eso.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



DELTA XFORCE EXTREME
Las cosas más fáciles



Pulsa primero la tecla **[o]** y teclea a continuación uno de estos códigos:
- **takeittothelimit:** Munición Infinita.
- **raindropskeepfallinonmyhead:** Artillería Trasera.
- **hitmewithyourbestshot:** Ordenador más fuerte.
- **closetoyou:** Modo Invisible.
- **iwillsurvive:** Modo Dios.

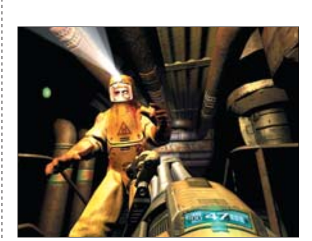
DOOM 3 LA RESURRECCIÓN DEL MAL
Echa el cerrojo al infierno

Durante el juego, pulsa **[CTRL] + [ALT] + [º]** para ir a la consola. Teclea allí uno de los siguientes códigos:
- **god:** Modo Dios.
- **give keys:** Todas las llaves.
- **give ammo:** Munición al máximo.
- **give armor:** Armadura 125.
- **give health:** Salud 100.
- **give all:** Todas las armas, munición y armadura.
- **noclip:** Permite atravesar las paredes del mapa.
- **give doom95:** Juegas a la en versión clásica de «Doom».
- **pm_thirdPerson:** Vista en tercera persona.
- **powerup_adrenaline:** Proporciona adrenalina.
- **powerup_invisibility:** Te convierte en invisible.

Armas

Teclea **"give"** y el nombre del arma arma correspondiente, tal como están aquí:

weapon_shotgun_double
weapon_grabber
weapon_chaingun
weapon_machinegun
weapon_plasmagun
weapon_rocketlauncher
weapon_shotgun



G

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
La ciudad a tus pies.




Pulsa durante el juego los siguientes códigos para activar los trucos que están descritos:

- **HESOYAM:** 250.000 $, chaleco y salud al máximo.
- **LXGIWYL:** Armas 1.
- **KJKSZPJ:** Armas 2.
- **UZUMYMW:** Armas 3.
- **WANRLTW:** Munición.
- **VQIMAHA:** Habilidad de conducción al máximo.
- **OGXSDAG:** Respeto al máximo.
- **PPGWJHT:** Aumenta la velocidad del juego.
- **AEZAKMI:** Sin Policía.

Peatones
- **AJLOJYQY:** Peatones locos.
- **BGLUAWML:** Peatones que te odiarán.
- **FOOOXFT:** Los peatones irán armados.
- **ASBHGRB:** Peatones Elvis.

Efectos meteorológicos
- **AFZLLQLL:** Normal.
- **AUIFRVQS:** Lluvioso.
- **ICIKPYH:** Soleado.
- **CFVFGMJ:** Niebla.
- **CWJXUOC:** Tormenta Arena.

Vehículos
- **JQNTDMH:** Ranchera.
- **CQZIJMB:** Bloodring Banger.
- **PDNEJOH:** Hotring Racer 1.
- **VPJTQWV:** Hotring Racer 2.
- **UBHYZHQ:** Camión basura.
- **AIWPRTON:** Rhino.
- **AQTBCODX:** Romero.
- **RZHSUEW:** Coche Golf.
- **YECGAA:** Jet Pack.
- **AGBDLCID:** Monster Truck.
- **KGGGDKP:** Hovercraft.
- **AMOMHRER:** Tanque.
- **IOWDLAC:** Coches negros.
- **LLQPFBN:** Coches rosas.
- **XICWMD:** Coches invisibles.
- **AFSNMSMW:** Hace que los barcos que vuelen.

EL TRUCO DEL MES

BATTLEFIELD 2
Armado hasta los dientes

Todas las armas:
Busca el fichero «unlocks.py» en «\python\bf2\stats» y, tras hacer una copia de seguridad del mismo, edítalo con cualquier editor de texto. Busca la línea 44 que dice lo siguiente: «defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]» y cambia los valores de 0 por 1, quedando la línea como sigue: «defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]»

Carga inicial más rápida:
Vete a la carpeta «\ea gamesbattlefield 2 demo\mods\bf2\movies\» y traslada todos los ficheros a otra carpeta. Ahora se iniciará el juego sin anuncios ni videos y el menú es más rápido. Puedes utilizarlo tanto con la versión final del juego como con la demo.

Mostrar cuadros por segundo (FPS):
Durante el juego, pulsa la tecla aaaaaav



GUILD WARS
Tu amigo el cerdo invencible



Aquellos personajes con la habilidad de domar animales podrán conseguir en Wizards Folly un cerdo como premio. Llévalo contigo ya que, si bien no hace mucho daño en el combate, tampoco puede ser dañado.



HUNTING UNLIMITED 3
Una buena pieza

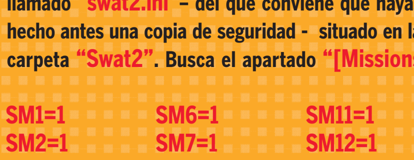
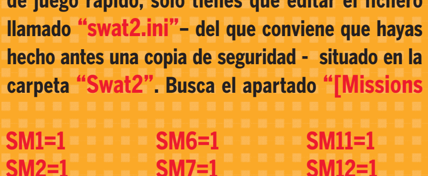
Antes de poder introducir los códigos es necesario desplegar la consola en el juego. Edita el fi-

EL JUEGO DEL MES

SWAT 2
Accede a todas las misiones

en el DVD Micromanía

Para poder jugar cualquiera de las misiones en modo de juego rápido, sólo tienes que editar el fichero llamado "swat2.ini"– del que conviene que hayas hecho antes una copia de seguridad - situado en la carpeta "Swat2". Busca el apartado "[Missions Played]" e introduce lo siguiente:

SM1=1	SM6=1	SM11=1	TM16=1	TM21=1	TM26=1
SM2=1	SM7=1	SM12=1	TM17=1	TM22=1	TM27=1
SM3=1	SM8=1	SM13=1	TM18=1	TM23=1	TM28=1
SM4=1	SM9=1	SM14=1	TM19=1	TM24=1	TM29=1
SM5=1	SM10=1	SM15=1	TM20=1	TM25=1	TM30=1



chero **"config.cfg"** alojado en la carpeta **"Hunting Unlimited 3"** y cambia el **"0"** de la línea **"uset g_console "0"** por un **"1"**.

Arranca ahora el juego y desde el modo caza o el menú principal, inicia la consola con la tecla **[º]** e introduce cualquiera de estos códigos:

- **cheat_animals:** Ver todos los animales en el mapa.
- **gimme_tierz:** Desbloquea todas las misiones del modo Challenges.
- **restart:** Reinicia la cacería.



JUICED
Competir y ganar



Selecciona la opción de Cheat en el menú e introduce uno de estos códigos:

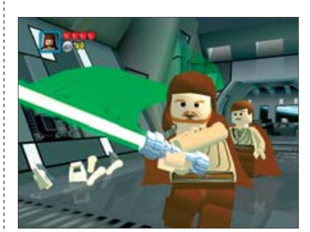
- **PINT:** Todos los coches del modo arcade.
- **CASH:** Más dinero.
- **RESP:** Respeto total.
- **WIN:** Ganar todas las carreras.
- **ALL:** Todos los códigos activados.



LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE
Juegos menos difíciles

Si te atascas con cualquiera de los mini juegos que tiene que superar Larry, la tenacidad será tu mejor arma. Juega una y otra vez, sin importarte perder repetidamente, terminará por aparecerte un mensaje que te pregunta si debería de reducirse el nivel de dificultad del juego. Responde que sí y las cosas serán ahora mucho más sencillas.

LEGO STAR WARS
Más personajes Lego



Empieza una nueva partida, entra en el comedor de Decter y vete a **"Introducir Código"**:

- **BEQ82H:** Princesa Leia.
- **L54YUK:** Soldado de Asalto Rebelde.
- **A32CAM:** Darth Sidious.
- **VR832U:** Clon Disfrazado.
- **MS952L:** Mace Windu. (Episodio III).
- **RS6E25:** Soldado clon (Episodio III Walker).
- **N3T6P8:** Soldado clon (Episodio III Swamp).
- **BHU72T:** Soldado clon (Episodio III Pilot).
- **ER33JN:** Soldado clon (Episodio III).
- **SF321Y:** General Grievous.
- **ZTY392:** Guardaespaldas de Grievous.
- **14PGMN:** Conde Dooku.
- **EUW862:** Shaak Ti.
- **CBR954:** Kit Fisto.
- **DP55MV:** Ki-Adi Hundi.
- **A725X4:** Luminara.
- **F8B4L6:** Clon.
- **H35TUX:** Darth Maul.
- **LA811Y:** Bobba Fett.
- **PL47NH:** Jango Fett.
- **XZNR21:** Super Battle Droid.
- **LK42U6:** Battle Droid (Geonosis).
- **19D7NB:** Geonosian.
- **92UJ7D:** Padme.
- **PP43JX:** Royal Guard.
- **DH382U:** Droideka.
- **EN11K5:** Battle Droid (Commander).
- **987UYR:** Battle Droid.
- **KF999A:** Battle Droid. (Security).
- **R840JU:** PK Droid.
- **U63B2A:** Gonk Droid.
- **NR37W1:** Blasters Tontos.
- **L449HD:** Blasters Clásicos.
- **IG72X4:** Blasters Grandes.
- **RP924W:** Bigotes.
- **MS999Q:** Siluetas.
- **PUCEAT:** Tazas de té.



SID MEIER'S PIRATES!
Mejora tus pasos de baile

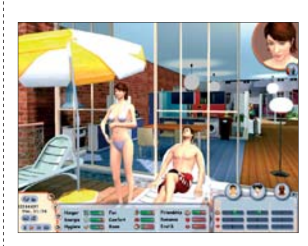


Salvo que juegues en el nivel swashbuckler, los bailes siempre mantienen el mismo patrón, dividido en los de dos o los de cuatro pasos:

Dos:
Adelante Atrás Izquierda Izquierda, Atrás Adelante Derecha Derecha.
Adelante Izquierda Atrás Derecha, Adelante Izquierda Atrás Derecha.

Cuatro:
Derecha Izquierda Derecha Izquierda Derecha Izquierda, Derecha Giro derecha Derecha Giro derecha, Repetir,
Adelante Giro izquierda Adelante Giro izquierda, Repetir,
Atrás Giro derecha Atrás Giro derecha, Repetir.

SINGLES 2. ¿TRES SON MULTITUD?
Un soltero de oro



Hazte multimillonario
Busca el archivo **c:\Archivos de Programa\Singles2\config\game.cfg** y quítale en **"propiedades"** el atributo de sólo lectura. Edítalo con el bloc de notas y busca la cadena: **"moneystart"**. Modifica la cantidad para el ático, el patio trasero o el apartamento a **"999999999"**. Guarda el fichero y restaura el atributo de sólo lectura.

Desbloquea todos los modos de juego
Dentro del mismo archivo citado anteriormente, busca la cadena: **backyardEnabled = false, ApartmentEnabled = true, PenthouseEnabled = false** y cambia los valores **"false" por "true"**.

EL TRUCO DEL LECTOR
IMPERIAL GLORY
Vacas en combate

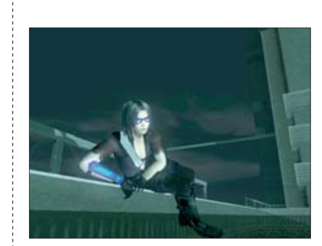


Para activar el truco, vete al menú principal, selecciona "Créditos" y una vez allí escribe la palabra: "lasvaquitashacenmu". Verás que a medida que lo escribes, el texto no sale en pantalla, pero enseguida comprobarás el resultado. Inicia ahora una partida rápida o una batalla histórica y comprobarás que todas las unidades de caballería se han convertido en unidades de ganado. ¡En vez de cargas, ahora provocarás estampidas!. La unidad "Vacuna" se maneja igual que cualquier otra y, para deshacer el truco, tan sólo has de salir del juego puesto que sus efectos no se guardan.

Trueno

Modo sin censura
De nuevo en el mismo archivo busca **"pixelation"** y cambia los valores a **"pixelate=true"** y **"fullPixelation=false"**.

STOLEN
Todas las misiones



Crea un acceso directo al archivo **"stolen.exe"** en el directorio general del juego. Despliega las propiedades de este acceso directo y en la ventana con el destino del ejecutable, añádele el siguiente parámetro (sin las comillas): **"thisbottleofstevens"** De este modo, obtienes acceso a todas las misiones.

SKATEBOARD PARK TYCOON 2004
Más dinero y skaters

Activa los trucos tecleando el código **"imacheater"** y a continuación podrás utilizar:

- **[Ctrl] + [M]:** Te da 10.000 dólares cada vez que lo usas.
- **[Alt] + [Z]:** Más skaters
- **[Alt] + [C]:** Bonus, Práctica y más skaters.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 04-05
Extras por puntos



Consigue en el modo "Temporada" desbloquear extras, según tu puntuación. Aquí van algunos:

- **70.000 puntos:** Beach Ball.
- **140.000 puntos:** Balón Clásico.
- **210.000 puntos:** Kit Pack 1.
- **280.000 puntos:** Crear Jugador Nivel 1.
- **350.000 puntos:** Balón Vintage.
- **420.000 puntos:** Árbitro Ciego.
- **490.000 puntos:** Pelota Naranja.



Envíanos tus trucos

- Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.



Juegos de velocidad ¡A TODO GAS!

¿Lo has ganado todo en tu juego de carreras favorito? ¿Has probado ya todos los coches posibles? De todos modos seguro que aún te quedan nuevos retos por superar. Así que échate a un lado, pon las luces de emergencia y descúbrelos aquí.

La velocidad ha estado presente en los videojuegos casi desde el primer ingenio electrónico destinado al entretenimiento interactivo. Con argumentos de lo más variopinto, al principio, la mayoría de los juegos con velocidad eran en realidad arcades de acción que te ponían sobre un rápido vehículo mientras tenías que –casi siempre– disparar. Pero a finales de los 80 al PC le subió la fiebre por la competición. Llegar el primero, correr más rápido o, simplemente, llegar a tiempo, ya eran retos lo bastante sugerentes como para prescindir de todo lo demás, y las carreras tomaron el protagonismo que merecía la llegada del género al PC.

Aunque dentro de la velocidad el arcade siempre ha sido más popular, el realismo de la simulación no tardó en abrirse paso y en captar muchos fans

LA BÚSQUEDA DEL REALISMO

La simulación realista de una competición estaba todavía lejos, pero juegos como «Paris Dakar», «Indianápolis 500» y «Turbo Cup» quisieron ir un poco más lejos aportando mayor realismo. Entonces, irrumpió el popular «Out Run» –procedente de las recreativas–, una carrera contrarreloj en la que, incluso, ¡podías escoger entre varios caminos! Era endiabladamente adictivo e introdujo espectaculares escenas de accidentes que daba gusto ver, aunque supusieran perder unos cuantos segundos cruciales...

Pero antes de concluir la década llegó la serie «Test Drive» –que desde 1.987 continúa vigente–, con la que Accolade puso el género patas arriba y contribuyó a

LA FIEBRE DEL TUNING

Carreras prohibidas en las calles de la ciudad. Y si, además, puedes tunear el coche con el que compites, no extraña nada que estén tan de moda...







NFS Underground 2

➲ **Estudio/Compañía:** EA Games
➲ **Distribuidor:** Electronic Arts
➲ **Año:** 2004 ➲ **Comentado MM:** 118
➲ **Puntuación MM:** 93



Por ahora, es el rival a batir en el ámbito de las carreras clandestinas. El realismo de sus gráficos, su tremenda jugabilidad y la cantidad de opciones de juego de las que dispone, aseguran diversión total. Se distingue por introducir un modo aventura con el que podremos recorrernos la ciudad como si de un «GTA» se tratase. Lástima que aún siga padeciendo el problema de los coches irrompibles, pero es una desventaja menor frente al caudal de buenas ideas que pone en práctica.

Infomanía

➲ **Modos de juego:** 2 ➲ **Circuitos:** 12
➲ **Nº de coches:** > 30 ➲ **Dificultad:** Moderada ➲ **Coches deformables:** No
➲ **Tuning:** Sí ➲ **Multijugador:** Sí

Juiced

➲ **Estudio/Compañía:** Juice Games/THQ
➲ **Distribuidor:** THQ ➲ **Año:** 2005
➲ **Comentado MM:** 125 ➲ **Puntuación MM:** 92

El último juego que se sube al carro del tuning lo hace arrasando y es también uno de los más espectaculares del momento. Eres un piloto recién llegado a la ciudad, dispuesto a ganar prestigio compitiendo donde haga falta y contra quien sea, sin miedo a los pilotos más expertos. Tus éxitos te darán la fama y el dinero que necesitas para convertirte en el amo de las calles.

Infomanía

➲ **Modos de juego:** 3 ➲ **Circuitos:** 99
➲ **Nº de coches:** 52 ➲ **Dificultad:** Moderada ➲ **Coches deformables:** Sí
➲ **Tuning:** Sí ➲ **Multijugador:** Sí





sentar las bases de lo que es en la actualidad. Por fin, un juego nos ponía "al volante" dentro de un deportivo y no detrás de él. Con la vista en primera persona –¡frente al salpicadero–, consiguió tal grado de inmersión que si ponías a tope la radio llegabas a creer que estabas conduciendo a toda velocidad... o casi.

Ya en los 90, también las compañías españolas comenzaron a cogerle el tranquillo a eso de crear juegos de velocidad: «Carlos Sainz» y «Sito Pons» presentaban una perspectiva isométrica que era muy rara para un juego de carreras, pero que no les impidió lograr éxito.

Mientras tanto, con la aparición de «Stunts», se multiplicó el número de coches a elegir. Sus gráficos vectoriales eran una pasada y, aún más, su formidable editor de circuitos: una idea revolucionaria que te permitía diseñar carreteras con "loopings", puentes y curvas para luego recorrerlas a tu antojo. Su espíritu sigue vivo en el actual «TrackMania». ▶▶

TU COCHE ES COSA TUYA
Y si ganas con estilo, sabe mejor

» **EL TUNING SE HA CONVERTIDO EN UN ELEMENTO ESENCIAL** en juegos de carreras clandestinas. En «Juiced» y «Need For Speed: Underground 2» puedes personalizar el aspecto de tu vehículo para hacerlo único, con infinidad de accesorios y componentes de las marcas reales más conocidas. «Juiced», en particular, se lleva la palma en este aspecto, ya que ofrece hasta 7.500 millones de posibilidades distintas de personalización. También permiten mejorar el rendimiento del coche. De hecho, ésta es la mayor recompensa que tienes al ganar, aparte, claro está, de la victoria en sí.

» **EL PRESTIGIO Y EL ESTILO QUE OBTIENES CON TU VEHÍCULO** introducen un desafío adicional y de lo más relevante. Con la fama que te proporciona la espectacularidad de tu coche puedes optar a carreras más importantes. Lógicamente, los componentes más llamativos son también los más caros... Así que ¡hay que ganar para conseguirlos!



RALLIES

Si quieres probar tu habilidad no puedes eludir los rallies. Aquí no sólo compites pilotando contra el reloj, sino contra los elementos... ¡A raaas!

Colin McRae Rally 2005

- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distribuidor: Proein
- Año: 2004 · Comentado MM: 118
- Puntuación MM: 89

La serie «Colin McRae», fiel a su estilo arcade, sigue siendo la más popular en el ámbito de los rallies en PC. La última entrega cuenta con multiples opciones que permiten mejorar la puesta a punto del vehículo y un novedoso sistema de competición, en el que empezaremos como un piloto novato que tendrá que forjar su carrera ganando torneos. No obstante, el realismo sigue quedándose a medio camino frente a otros simuladores del género. Lo que sí ofrece es... kilómetros de diversión.

Infomanía

- Modos de juego: 3 · Circuitos: 76
- Nº de coches: 34 · Dificultad: Moderada
- Coches deformables: Sí · Mejoras: Sí
- Multijugador: Sí





Y ADEMÁS



RICHARD BURNS RALLY

- Estudio/Compañía: Warthog/SCi Games
- Distribuidor: Proein · Año: 2004
- Comentado MM: 117 · Puntuación MM: 84

Se trata de un juego de rallies de altísimo nivel en realismo y calidad gráfica. Antes de disputar el campeonato del mundo, tienes que pasar escuela de pilotaje para evitar hacer que en la carrera no des la talla. La dificultad está a la altura de la simulación.

CRC 2005

- Estudio/Compañía: Invictus/Project Three
- Distribuidor: Friendware
- Año: 2005 · Comentado MM: 127
- Puntuación MM: 84

Aunque no cuenta ni con las licencias de coches ni de pilotos reales, el realismo es lo mejor de «CRC 2005». La simulación física resulta soberbia y afecta al rendimiento del coche y a su aspecto en carrera. Además, sus muchas opciones asegurarán muchas horas de juego. No tiene muchos coches disponibles pero sí muy variados y parece que será posible bajarse más desde su web oficial.





Infomanía



- Modos de juego: 5 · Circuitos: 65
- Nº de coches: 8 · Dificultad: Alta
- Coches deformables: Sí · Mejoras: Sí
- Multijugador: Sí

FlatOut

- Estudio/Compañía: Bugbear/Empire
- Distribuidor: Virgin Play
- Año: 2004 · Comentado MM: 120
- Puntuación MM: 85

De nuevo, estamos ante un juego que no parece realista sobre el papel. Pero a pesar de su estilo puramente arcade, cuenta con divertidos modos y sobre todo, una simulación física que resulta brutalmente realista; no sólo la de los coches, sino también la de todos los escenarios. Todos los fragmentos saltando en pedazos, los cristales e incluso el conductor. Chocarse nunca fue tan divertido.





Infomanía

- Modos de juego: 3 · Circuitos: 45
- Nº de coches: 16 · Dificultad: Moderada
- Coches deformables: Sí · Mejoras: Sí
- Multijugador: Sí

¿QUÉ HAY DE LA FÓRMULA 1?

DESDE HACE DOS AÑOS nos falta un juego con la licencia oficial de la FIA, debido a un acuerdo de exclusividad para PlayStation2 firmado con Sony. El último fue «F1 Challenge 99-02» pero aquella temporada queda ya muy lejos. Mientras nos dejamos contagiar por la "Alonsomanía", es una lástima que no podamos emular a Fernando Alonso, ahora que puede convertirse en el primer campeón español de la F1.

MENOS MAL QUE LA COMUNIDAD no deja de generar mods para actualizar el genial «Grand Prix 4». El último mod, creado por españoles, permite pilotar el R25 de Alonso. Hablamos de él en la sección de Velocidad en la Comunidad de este mes (pág. 104).

El tuning se ha hecho muy popular en los juegos de velocidad actuales. Y es que personalizar tu coche hasta el último detalle es una pasada

EFECTO TÚNEL

A medida que el PC fue evolucionando, también los juegos de velocidad se hicieron más espectaculares y realistas. Las competiciones oficiales –previa obtención de las necesarias licencias– fueron cada vez más habituales, dando lugar a series como la extraordinaria «F1 Grand Prix». Su calidad gráfica era altísima y los circuitos, recreaciones de los reales de la F1. Además, fue uno de los primeros que se preocupó por conseguir una simulación

ALTA COMPETICIÓN

Carreras auténtica, sin añadidos ni excentricidades. Aquí lo que cuenta es la habilidad en el pilotaje y la puesta a punto de tu vehículo y lo que predomina es la simulación.

TOCA Race Driver 2



- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distribuidor: Proein
- Año: 2004 · Comentado MM: 111
- Puntuación MM: 90

Nada menos que quince competiciones distintas en las que puedes tomar parte: Gran Turismo, rally, DTM, fórmula uno, carreras de camiones..., y todas ellas con un grado de realismo altísimo, ya sea como arcade o como simulador. Aunque tiene más de un año, por diversión, variedad y calidad técnica sigue siendo el más completo del género. ¿Qué más podemos esperar para la tercera parte?

Infomanía

- Modos de juego: 2 · Circuitos: 48
- Nº de coches: 35 · Dificultad: A elegir
- Coches deformables: Sí · Mejoras: No
- Multijugador: Sí

Ford Racing 3

- Estudio/Compañía: Empire
- Distribuidor: Virgin Play
- Año: 2004 · Comentado MM: 120
- Puntuación MM: 72

Los coches más emblematicos de la Ford, que son muchos, están aquí fielmente recreados. Destacan los denominados "Desafíos Ford", una serie de pruebas de habilidad la mar de divertidas y que nos sirven para desbloquear más coches. Sólo le falta mayor variedad de opciones y circuitos.

Infomanía

- Modos de juego: 2 · Circuitos: 26
- Nº de coches: 55 · Dificultad: Moderada
- Coches deformables: No · Mejoras: No
- Multijugador: Sí





GTR FIA GT Racing Game

- Estudio/Compañía: SimBin/10tacle studios
- Distribuidor: Atari
- Año: 2005 · Comentado MM: 123
- Puntuación MM: 91

Imagina poder participar en el campeonato de la FIA GT, una competición de coches deportivos especialmente modificados. Y ahora imagina que su realismo fuese tal, que dispusiese de datos reales sobre telemetría, los coches estuviesen perfectamente detallados, el motor gráfico pudiese visualizar decenas de coches sin sufrir por ello y la simulación física llegase a cotas altísimas. Pues aún así, sólo te estarías haciendo una pequeñísima idea de lo que representa este título. Palabra.

Infomanía

- Modos de juego: 2 · Circuitos: 10
- Nº de coches: 70 · Dificultad: A elegir
- Coches deformables: Sí · Mejoras: Sí
- Multijugador: Sí





Y ADEMÁS



Mercedes Benz World Racing

- Estudio/Compañía: Synetic/TDK
- Distribuidor: TDK Mediactive · Año: 2003
- Comentado MM: 105 · Puntuación MM: 70

Basado uno de los fabricantes más prestigiosos de la industria, «Mercedes» es un juego completo, con un excelente realismo, enormes circuitos y repeticiones alucinantes. Le falta, eso sí, una IA un poco más agresiva y más contundencia en los impactos.

física semejante a la real, e incluso nos permitía jugar con un amigo. Con tales precedentes no es de extrañar que la serie haya llegado al, casi actual, «GP 4».

La búsqueda de originalidad también motivó la aparición de juegos curiosos, como «Micromachines» y «Hi-Octane» a mediados de los 90. El primero nos permitía controlar los minicoches tan de moda entonces y el segundo nos ponía a los mandos de una nave espacial en una carrera futurista. Sin embargo, los juegos más emblemáticos de aquel perído fueron otros: la primera entrega de la histórica saga, «Need for Speed», con una calidad y una simulación impresionantes; y el juego de carreras «Nascar Racing», con los divertidos circuitos ovales y también... ¡algunas opciones de tuning!

LÍMITES DE VELOCIDAD

En 1.997 apareció uno de los juegos más polémicos de la historia. «Carmageddon» nos proponía participar en una ca- ▸▸

VELOCIDAD ONLINE «Live for Speed»

La competición online masiva es una realidad gracias a «Live for Speed». Su realismo sobre el asfalto es arrollador y mejora con cada actualización que aparece. Como el número de participantes es tremendo y todos son jugadores la experiencia es única en el género. Imprescindible para cualquier aficionado a la velocidad.



ELIGE TU JUEGO DE VELOCIDAD

	TUNING		RALLIES			ALTA COMPETICIÓN		
	Juiced	Need For Speed Underground 2	Colin McRae Rally 2005	CRC 2005	FlatOut	TOCA Race Driver 2	Ford Racing 3	GTR FIA GT Racing Game
IDIOMA	Castellano (texto, voces, y manual)	Castellano (texto, voces, y manual)	Castellano (texto, voces, y manual)	Castellano (manual), inglés (texto y voces)	Castellano (texto y voces)	Castellano (texto, voces, y manual)	Castellano (texto y manual), inglés (voces)	Castellano (texto y manual), inglés (voces)
PEGI/ADESE	12+	3+	3+	3+	12+	12+	3+	3+
AÑO	2005	2004	2004	2005	2004	2004	2004	2005
PRECIO (ACTUAL)	49,95 €	49,95 €	49,90 €	39,95 €	39,95 €	19,95 €	19,95 €	49,99 €
CALIDAD GRÁFICA	Muy alta	Muy alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta
REALISMO DE LA SIMULACIÓN	Bajo (conducción), alto (simulación física)	Bajo (conducción y simulación física)	Medio (conducción), alto (simulación física)	Medio (conducción), muy alto (simulación física)	Bajo (conducción), muy alto (simulación física)	Alto (conducción y simulación física)	Bajo (conducción y simulación física)	Alto (conducción y simulación física)
CIRCUITOS	99	12	Más de 76	65	45	48	26	10
Nº DE COCHES	52	Más de 30	34	8	16	35	55	70
COCHES DEFORMABLES	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
CAMBIOS CLIMÁTICOS	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
MODO INDIVIDUAL	Carrera, arcade, y carrera personalizada	Aventura y carrera rápida	Campeonato, carrera, y reto	No lineal, carrera rápida, prueba de tiempo, Hot Seat, y recorrido libre	Campeonato, carrera rápida, y minijuegos	Campeonato y carrera rápida	Competición y desafíos Ford	Campeonato y libertad total
TUNING	Sí	Sí	No (mejoras sí)	No (mejoras sí)	No (mejoras sí)	No	No	No (mejoras sí)
DIFICULTAD	Moderada	Moderada	Moderada	Alta	Moderada	A elegir (simulación y simulación profesional)	Moderada	A elegir (arcade, semiprofesional, y profesional)
EDITOR	No	No	No	No	No	No	No	No
MULTIJUGADOR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
JUGADORES EN MULTIJUGADOR	Hasta 6 jugadores	Hasta 6 jugadores	Hasta 8 jugadores	Hasta 8 jugadores	Hasta 8 jugadores	Hasta 8 jugadores	Hasta 6 jugadores	Hasta 30 jugadores
MODOS MULTIJUGADOR	Carrera personalizada y modo carrera	Carreras de competición	Etapas y rally	Campeonato y competición	Campeonato y competición	Competición	Carreras de competición	Campeonato y carrera de competición
PUNTUACIÓN MICROMANÍA	92	93	89	84	85	90	72	91
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 933 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB	Pentium III 933 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB	Pentium 4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 64 MB	Pentium 4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 64 MB	Pentium 4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 64 MB	Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB	Pentium 4 1,2 GHz, 384 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB

NUESTROS FAVORITOS

Después de pasar más horas al volante que un taxista en sábado noche, estos son los juegos con los que nos quedamos.

NFS UNDERGROUND 2: Si quieres competir en las calles, ésta es la mejor opción. Te ofrece espectaculares carreras clandestinas y un gran repertorio de coches y accesorios para tunear.

GTR FIA GT RACING GAME: Es el simulador de coches de competición más realista. Ideal para los amantes del pilotaje serio basado en las carreras de GT.

TOCA RACE DRIVER 2: Con un montón de competiciones en las que tomar parte, puede ser a la vez arcade o simulador. Es el más completo y variado.

▸▸ rrera de lo más sangrienta, ya que no sólo se trataba de llegar el primero, sino que también se podían obtener puntos atropellando a los peatones. En algunos países llegó prohibirse su comercialización, pero la publicidad generada por tal controversia le ayudó a obtener, paradójicamente, una fama desmedida.

También de este año son famosos títulos como «TOCA Touring Car» y el primero de los «Grand Theft Auto», que ya ofrecía una libertad de de acción sin igual...

Desde entonces, hemos disfrutado de auténticas joyas entre la multitud de juegos que ha dado el género: «Driver», la saga de «Colin McRae», «Moto GP», «Grand Prix 4», los «Need for Speed»... Hoy, la velocidad se ha diversificado en muchos estilos, con el rallie, los circuitos urbanos, competiciones oficiales y, más recientemente, las carreras clandestinas y el tuning, que han tomado el mayor protagonismo. Y, bueno... en el futuro, la cosa se pone al rojo, ¡la carrera no para! ■ J.T.A.

Y PARA EL FUTURO

Lás más brillantes series de velocidad tienen garantizada su continuidad. Pero lejos de dar la impresión de ofrecer más de lo mismo, están repletas de novedades y originalidad.







NFS Most Wanted

- **Estudio/Compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Año:** Finales de 2005

Date prisa en sacarle todo el jugo a «NFS Underground 2», porque pronto llegará su relevo con una nueva entrega de la serie. La información llega a cuentagotas... Por ahora, lo que está claro es que una de sus principales novedades será el modo persecución, o sea, escapar de la policía y no dejar que nos pille. Los incondicionales de la serie recordarán que esta opción estaba disponible en una de las entregas anteriores: «NFS Hot Pursuit», pero quedó olvidada. Por suerte para nosotros, ha vuelto junto con el tuning.



Infomanía

- **Modos de juego:** Por determinar
- **Coches deformables:** Sí
- **Tuning:** Sí
- **Multijugador:** Sí

TOCA Race Driver 3

- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Codemasters
- **Año:** 2006

Si las quince modalidades de competición que tenía la segunda parte te parecieron muchas, imagínate las treinta y cinco que tendrá este nuevo título. Si a eso le añadimos una calidad gráfica de última generación, y una simulación física y de colisiones que hasta tendrá en cuenta el desgaste de los neumáticos y el recalentamiento del radiador, te puedes hacer una idea de cómo será. Apunta como la nueva referencia en el género.





Infomanía

- **Modos de juego:** 3 (carrera profesional, gira mundial y carrera sencilla)
- **Coches deformables:** Sí
- **Multijugador:** Sí

Moto GP 3

- **Estudio/Compañía:** Climax/THQ
- **Distribuidor:** Proein
- **Año:** Otoño de 2005

Prepárate, porque la competición de «Moto GP» vuelve a las pantallas de los PC y con novedades suficientes como para ponerle los dientes largos al mismísimo Pedrosa. Para empezar, contará con una nueva modalidad de juego, modo extremo, que nos permitirá participar en varios tipos de carreras urbanas. Pero ahí no queda la cosa, porque el número de motos a elegir será mayor que nunca, algunas hasta de 1.000 cc.





Infomanía

- **Modos de juego:** Por determinar
- **Competiciones oficiales:** Sí
- **Personalización de las motos:** Sí
- **Multijugador:** Sí

Y ADEMÁS



S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo
Deja a un lado las mejoras en el coche para centrarse en las del piloto, como en un juego de rol.



Nascar Sim Racing
Las carreras Nascar regresan al PC con un juego que apuesta por el máximo realismo.



World Racing 2
Este juego dispondrá de kilómetros de carreteras inspiradas en lugares reales.



Driver 2006
La nueva entrega de la serie «Driver» estará ambientada en la ciudad de la Gran Manzana.

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Otros frentes

La guerra del futuro

» DESCARGAS » PARCHE » «ACT OF WAR»

» *Esta parche para «Act of War»* es especialmente importante porque incluye un editor de mapas, además de una serie de nuevos escenarios multijugador y escaramuza. Además, resuelve una serie de bugs y de problemas del juego original. En resumen, se trata de una descarga obligada.

Más información en: *http://www.atari.com/us/support/newfaq/actofwardirectaction.php?browser=1&dlID=181&osType=WINXP&pageDisplay=DOWNLOADS*



Regalos de Blizzard

» DESCARGAS » MAPAS » «WARCRAFT III»

» *Que todos estamos de acuerdo,* que sí, que luchar siempre en los mismos sitios es un rollo, que muchas veces los mapas que hacen los aficionados son un disparate. Por eso, porque sabemos que buscas calidad y que lo flipas con «Warcraft III», igual que nosotros, aquí tienes un buen pack de mapas para bajarte directamente de Blizzard. ¡Mejor, imposible!

Más información en: *http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

El martillo del emperador

» ACTUALIDAD » NUEVO BANDO EXPANSIÓN «WINTER ASSAULT» DE «DAWN OF WAR»

Warhammer 40.000: Dawn of War» ya demostró su calidad el año pasado gracias a un sistema de juego alucinante y a sus estupendos gráficos. Ahora, en pleno verano, ha sido anunciada la expansión «Winter Assault», que viene con un nuevo bando adicional: las tropas de La Guardia Imperial.

De qué va la nueva facción

Destaca especialmente por sus elevados bonus defensivos y su preferencia por el combate a distancia. Llama la atención su diseño, en el que aparecen al azar distintos añadidos para cada soldado, con detalles en la armadura, colores e incluso parches en el ojo. Otro elemento realista es la moral, que cobra especial importancia cuando se enfrentan a ejércitos superiores en número o nivel. Las unidades Comisario serán las encargadas de mantener la infantería disciplinada –en la línea de los comisarios políticos del Ejército Rojo en la 2ª Guerra Mundial–. Su mejor unidad será el Baneblade, una gigantesca plataforma móvil con 11 ametralladoras y un enorme cañón, que causarán estragos entre las fuerzas enemigas.

Pero además la Guardia Imperial podrá reclutar "psykers" que podrán calcinar unidades enemigas lanzando rayos eléctricos, sin olvidar la artillería y los tanques de nivel medio. Veremos cómo se mide con los otros bandos, pero parece tiene potencia de fuego de sobra.



▲ Los Comisarios se encargarán de mantener las líneas, infundiendo moral y disciplina a la infantería.



▲ Cada soldado tiene elementos característicos. ¡Se acabaron los ejércitos de unidades clones!

¡Este es el plan!

La estrategia es Cosa Nostra

» ACTUALIDAD » «SNOW»

» *¿Un juego de estrategia basado en la mafia?* Pues sí. A decir verdad el tema de la "Camorra" no ha sido explotada en el género de la estrategia recientemente, salvo algunos títulos como: «Chicago 1930» y «Gangland» ¿alguno más?... Aquí, «Snow», parece tener grandes pretensiones de realismo: una ciudad en la que los capos rivalizan por hacerse con el control de los negocios sucios. Alianzas, traiciones, corrupción... la emoción está servida. Los desarrolladores prometen que harán innumerables guiños al cine clásico de mafiosos.

Más información en: *www.frogcity.com*

Únete a la fiesta

¿Estás invitado?

» ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «PRIVATE PARTY» » «PLAYBOY: THE MANSION»

» *Todos los seguidores de este sensacional juego, a medio camino entre «Los Sims»* y un "tycoon" subidito de tono, quieren lo mismo: más juerga. Y por eso los chicos de Cyberlore se han puesto las pilas y han desarrollado una expansión que incide precisamente en este aspecto del juego. Las dos principales novedades que aportará «Private Party» serán una IA que permitirá a los personajes hacer mejores fiestas y una especie de medidor de éxito. Éste último estará basado en pequeños objetivos que habrá que ir cumpliendo por orden para conseguir la máxima puntuación y que influirá en el grado de satisfacción de los invitados. Por último, el equipo de desarrollo está intentando conseguir permiso de los patrocinadores para subir el tono de las escenas un poquito más.



¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Escuela de estrategia

El factor sorpresa

» DESCARGAS » «C&C GENERALS»

» *Hay webs que uno no sabe muy bien de dónde salen* ni cómo se llenan de esta manera. En la que os ofrecemos hoy encontraréis todo tipo de cosas para el sensacional «C&C Generals». Desde lo típico (mapas, unidades, misiones...) hasta cosas insospechadas como minijuegos basados en el universo «C&C» o repeticiones de victorias espectaculares de otros jugadores. En fin, no puedes dejar de visitarla.

Lo encontrarás en: *www.planetcnc.com/files/main/index.asp?category=generals*

Síguele la pista

Más allá de la Tierra Media

» DESCARGAS » MAPAS
» «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA»

» *En esta web encontrarás un buen puñado de mapas,* agrupados en distintas categorías, para tu juego favorito, listos para descargar y poner en marcha. Vamos, que si juegas siempre en los mismos escenarios es porque quieres.

Lo encontrarás en: *http://www.rpgplanet.com/memw/temp/b4me/downloads/maps.shtml*

No te lo pierdas

Multijugador equilibrado

» DESCARGAS » PARCHE
» «STRONGHOLD 2»



» *Esta actualización para «Stronghold 2»* resuelve los problemas multijugador del juego de modo que se equilibran mejor los duelos entre jugadores. También modifica aspectos del juego individual, como la forma en que afecta al honor el uso de los castigos o el tiempo que tarda un ladrón en reincorporarse a la sociedad.

Lo encontrarás en: *www.take2games.com*

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Para echarse unas risas

» ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN

En la época dorada del género, cuando Sierra y LucasArts copaban las listas de ventas, las aventuras humorísticas eran las más vendidas. Pero como todo guionista te dirá, escribir una buena comedia es lo más difícil del mundo. Por suerte, en los últimos meses, el éxito de títulos como «The Westerner» o «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude» ha vuelto a abrir las puertas a las aventuras de humor. Echemos un vistazo a lo que nos espera...

Aventuras con humor
Próximas comedias interactivas

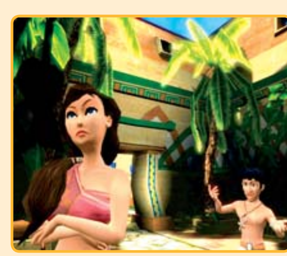
» Tony Tough: A Rake's Progress



Tony Tough será un detective bajito y rechoncho pero por el momento es un niño. Buscando a su perro desaparecido, Tony llega hasta Roswell, el famoso Área 51, y descubre que muchas personas han sido abducidas por aliens. ¿O se trata de un montaje? Será una aventura en 3D, al estilo de «The Westerner».

Lo encontrarás en: *www.tony-tough.com*

» Ankh: The Tales of Mistery



Assil está poseído por una maldición egipcia. El problema es que vive en un Egipto en donde nadie se toma nada en serio. No te extrañe encontrarte con esclavos felices, cocodrilos acomplejados y princesas atraídas por los hombres malditos... «Ankh» tendrá el humor de los clásicos de LucasArts.

Lo encontrarás en: *www.deck13.com/english/ankh.html*

» Juniper Crescent - The Sapphire Claw



Tras pasar un tiempo dibujando comics –y de adaptar al inglés de «The Westerner»– Steve Ince, guionista de la saga «Broken Sword», regresa con la aventura de corte clásico «Juniper Crescent». Basada en una de sus tiras cómicas, tomaremos el papel de Scout, un gato tuerto que busca un objeto mítico.

Lo encontrarás en: *www.juniper-games.com/sapphire/*

Utilidades

¿Te acuerdas de los Gobliiins?

» DESCARGAS » UTILIDAD SCUMMVM



» *Ya hemos hablado otras veces de «ScummVM»,* un programa que permite ejecutar en los ordenadores actuales, las aventuras clásicas de LucasArt, además de otros títulos como las sagas de «Broken Sword» y «Simon the Sorcerer» y con nuevos filtros gráficos y otras mejoras. La última noticia respecto a ScummVM es que sus creadores siguen incorporando nuevos clásicos, entre los que se incluyen la inolvidable trilogía de «Gobliiins», y las aventuras para niños de Humungous, diseñadas por el creador de «Monkey Island», Ron Gilbert. Es sensacional poder recuperar aquellas geniales aventuras.

Lo encontrarás en: *http://scummvm.sourceforge.net*

Síguele la pista

Myst V: End of Ages
El final está cerca... ¿o es un farol?

» *Desde que Rand Miller, creador de la saga dijo que «Myst V: End of Ages» sería el último capítulo,* la expectación generada no ha dejado de crecer. Miller asegura que en «Myst V» resolverán todas las incógnitas de la civilización D'ni y de la familia Atrus. Técnicamente, «Myst V» empleará un motor 3D y, por vez primera en la saga, desaparecerán los videos con actores reales, sustituidos por personajes en 3D, como habrás podido ver en la Preview (pág. 48)

El próximo otoño diremos adiós a la saga de aventuras más vendida. ¿Será cierto, o «Myst» continuará con otros personajes y en otra época diferente? No sería la primera vez, así que veremos...

Lo encontrarás en: *http://myst5.ubi.com*

Nueva web aventurera

Adventure Europe

» ACTUALIDAD » WEB DE AVENTURAS

» *«The Inventory» es el fanzine aventurero más popular:* todos los meses, 60 páginas con entrevistas, análisis y rumores sobre las aventuras del momento. Su creador, Dimitris Manos, ha abierto una página web, "Adventure Europe" en donde, además de descargar los 25 números del fanzine, puedes leer las últimas noticias sobre nuestro género. ¡No te lo pierdas!

Más información: *www.adventure-eu.com*

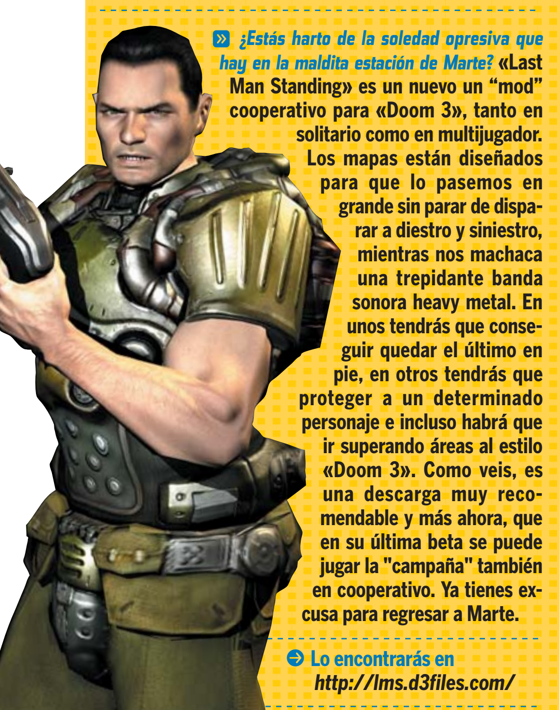
Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entretanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

No juegues solo

Mod cooperativo en Marte

» DESCARGAS » MOD » «DOOM 3»



» *¿Estás harto de la soledad opresiva que hay en la maldita estación de Marte?* **«Last Man Standing» es un nuevo un "mod" cooperativo para «Doom 3», tanto en solitario como en multijugador. Los mapas están diseñados para que lo pasemos en grande sin parar de disparar a diestro y siniestro, mientras nos machaca una trepidante banda sonora heavy metal. En unos tendrás que conseguir quedar el último en pie, en otros tendrás que proteger a un determinado personaje e incluso habrá que ir superando áreas al estilo «Doom 3». Como veis, es una descarga muy recomendable y más ahora, que en su última beta se puede jugar la "campaña" también en cooperativo. Ya tienes excusa para regresar a Marte.**

➔ Lo encontrarás en *http://lms.d3files.com/*

Acción gratuita

» DESCARGAS » JUEGO COMPLETO » «NEXUIZ»

Te gustaría disfrutar de la vieja escuela de juegos deathmatch de antaño sin gastarte un céntimo, ¿verdad? Pues eso es precisamente lo que ofrece «Nexuiz». Es un juego gratuito que sus desarrolladores, –un grupo de programadores amateur– han creado para que disfrutes de la mejor experiencia multijugador deathmatch. No vas a encontrar gráficos de última generación, pero sí diecisiete escenarios bien diseñados y quince personajes entre los que elegir. Lo mejor de todo es su funcionamento. La conexión envidiable, con una rapidez que para sí quisieran muchos juegos multijugador comerciales. Además, sus bajos requisitos lo hacen ideal para una gran mayoría de equipos.

➔ MÁS INFORMACIÓN EN: *http://www.nexuiz.com*



▲ Los gráficos recuerdan a juegos de hace seis o siete años, pero el diseño de los mapas es sensacional y muy divertido.

Expansión gratuita

» DESCARGAS » EXPANSIÓN
» «RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD»



▲ «Raven Shield» continúa entre los mejores de la acción táctica y la última expansión amplía muchas horas el juego.

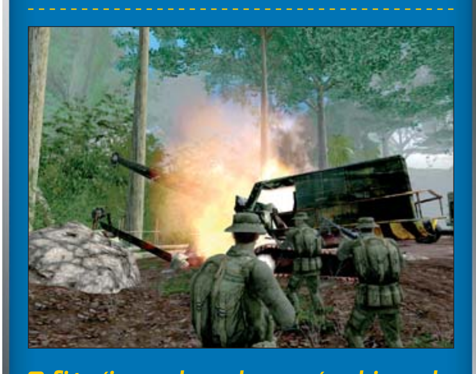
Los chicos de Ubi Soft han tenido la estupenda idea de distribuir gratuitamente «Iron Wrath», la segunda expansión oficial para el estupendo juego de acción táctica «Rainbow Six 3: Raven Shield». La descarga incluye nada menos que siete nuevas misiones para un jugador, seis armas nuevas, quince mapas multijugador totalmente originales y cinco nuevos modos de juego dirigidas a los aficionados a las partidas en Red e Internet. Antes de descargarla debes cumplimentar con tus datos unas cuantas casillas y en pocas horas tendrás la expansión en tu disco duro listo para jugar.

➔ MÁS INFORMACIÓN EN: *http://www.fileplanet.com/promotions/ironwrath/*

Actualiza tus herramientas de creación

en el DVD Micromanía

» DESCARGAS » EDITORES Y HERRAMIENTAS



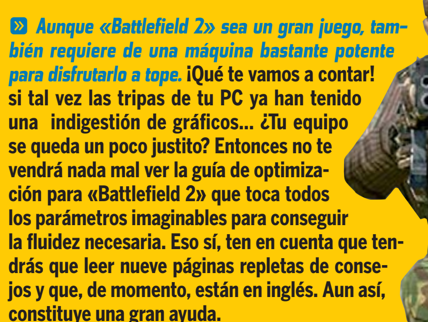
» *Si tenéis vena de creadores, aquí os dejamos dos enlaces para que bajéis herramientas de creación de dos grandes juegos.* **Por un lado tenemos las de «Elite Warriors: Vietnam», un completo juego de acción y estrategia que aún no tiene distribuidor en nuestro país pero que tiene una pinta excelente. Esperamos que esta situación cambie en breve y, si no, comprobadlo vosotros mismos bajándoos la demo de la página oficial. Por otro lado podéis encontrar la nueva versión de «Orgier», el potente motor capaz de dar forma a «Las Crónicas de Riddick», también en el DVD.**

➔ Lo encontrarás en: *http://www.n-fusion.com y http://www.starbreeze.com/ogier.jsp (En el DVD)*

Manos a la obra

Optimiza Battlefield 2

» PRÁCTICO » «BATTLEFIELD 2»





» *Aunque «Battlefield 2» sea un gran juego, también requiere de una máquina bastante potente para disfrutarlo a tope.* **¡Qué te vamos a contar! si tal vez las tripas de tu PC ya han tenido una indigestión de gráficos... ¿Tu equipo se queda un poco justito? Entonces no te vendrá nada mal ver la guía de optimización para «Battlefield 2» que toca todos los parámetros imaginables para conseguir la fluidez necesaria. Eso sí, ten en cuenta que tendrás que leer nueve páginas repletas de consejos y que, de momento, están en inglés. Aun así, constituye una gran ayuda.**

➔ Lo encontrarás en: *http://gear.ign.com /articles/626/626714p1.html*





Síguele la pista

Lucha en el ciberespacio

» ACTUALIDAD » MODS
» «HALF-LIFE 2»

» *«Dystopia» es el nombre de una de las modificaciones para «Half-Life 2»* Está aún en desarrollo pero ya cuenta con el apoyo de Valve a través de su servicio Steam. «Dystopia» te llevará a un futuro cyberpunk en el que lucharás tanto en el mundo real como en el ciberespacio. Pero lo que destacará de este mod es su elaboración casi profesional, con un argumento de infarto, un arsenal de armas brutal, la posibilidad de mejorar a nuestros hombres con implantes y un montón más de cosas. Todas ellas están descritas en la web de «Dystopia».

Lo encontrarás en: *http://dystopia-mod.com*

¿Te funciona?

A vueltas con San Andreas

» REQUISITOS » «GTA SAN ANDREAS»

» *No es la primera vez que «San Andreas» hace acto de aparición en esta sección.* Que si las mejoras sobre la versión PC, que si los requisitos finales... Pues bien, ahora ya sabemos que puede mostrar hasta 18 coches en pantalla por los 12 de la versión para PS2 o que permite quitar el limitador de "frames" y alcanzar 50 imágenes por segundo si tu PC lo permite. Lo malo es que finalmente «San Andreas» no es compatible con tarjetas GeForce 4 MX. Inconvenientes de la "evolución".



Quake IV en la red

» ACTUALIDAD » PÁGINA WEB
» «QUAKE IV»

» *Ya se encuentra disponible la Web oficial del esperado «Quake IV».* De momento, los contenidos son muy limitados y apenas hay un pequeño texto donde se explica el argumento del juego. Pero, eso sí, ya hay un escalofriante vídeo que seguramente te pondrá los dientes largos.

Lo encontrarás en: *http://www.quake4game.com/*

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Ya tenemos Battlegrounds

» ACTUALIDAD » NUEVO PARCHE » «WORLD OF WARCRAFT»

Según anuncia Blizzard en su página oficial, con el último parche 1.5 se han incluido los esperados Battlegrounds, áreas de combates entre jugadores. Por ahora son dos zonas, pero Blizzard introducirá más en el futuro. Funcionan como instancias reservadas a los grupos participantes y se convierten en puntos clave planteando dos nuevas formas de juego PvP en las que Horda y Alianza podrán medir sus fuerzas.

Warsong Gulch y Alterac Valley

» En Warsong Gulch, –cuyo portal de entrada encontraremos en el norte de Barrens, cerca de Mor'Shan Rampart (Horda) y al Sur de Silverwing Outpost en Ashenvale (Alianza)– nuestro objetivo será capturar la bandera del enemigo tres veces y defender la de nuestro equipo. La zona está diseñada para niveles entre 21 y 60 y el máximo de miembros por cada equi será de 10.

» En Alterac Valley, con entrada al Este de Sofera's Naze en Alterac (Horda) y en las Headlands of Alterac (Alianza), los equipos deberán idear diferentes estrategias para conquistar las torres de la facción enemiga. Aquí serán los niveles más altos, de 51 a 60, los invitados a participar y los equipos de cada facción deberán estar formados por un mínimo de 30 y un máximo de 40 jugadores.

» Al igual que en las instancias, una vez que los equipos están completos se cierran. La entrada en estas zonas se gestiona mediante un sistema salas de espera con diferentes opciones: unirte a un grupo, a una batalla, entrar en una disponible... y mientras estás esperando para entrar en combate serás libre de hacer lo que quieras pues cuando llegue tu turno serás teletransportado dentro del battleground. ¡Genial! ¿no?



MÁS INFORMACIÓN EN: *www.worldofwarcraft.com pvp/battlegrounds/*

Próximamente

Depths of Darkhollow



» *Es el nombre de la nueva expansión del «Everquest» original,* que sigue contando con millones de seguidores en todo el mundo. En esta expansión, que se anuncia para septiembre, los jugadores encontrarán muchísimos contenidos nuevos; además de nuevas zonas, misiones, objetos y enemigos... podrán convertirse en auténticos monstruos y observar el mundo de Norrath desde los ojos de alguna de sus criaturas más terribles.

Lo encontrarás en: *http://everquest.station.sony.com/dod/*

Dudas razonables

¿Qué será de MxO?

» *Tras la compra de «The Matrix Online» por Sony Online Entertainment a Warner Bros. Interactive,* son muchos los usuarios que se preguntan qué va a pasar con el juego. Desde ambas compañías se intenta tranquilizar a los jugadores, pero se plantean muchas dudas. Algunos de ellas han sido aclaradas en la página oficial del juego.

En primer lugar, se asegura que el juego continúa y que se podrá seguir jugando incluso en el período de transición. Se garantiza también el mantenimiento de todos los personajes y cuentas, así como del servicio de atención al cliente, actualizaciones y eventos "en vivo", pues la mayoría de gente que estaba trabajando en «MxO» seguirá en ello. Lo que sí será necesario es volver a registrarse en SOE, para lo que podrás usar los datos de Station, si ya tienes una clave, que serán válidos para todos los juegos de SOE.



Lo encontrarás en: *www.thematrixonline.com*

¿Sabías que...

ahora los jugadores de «Everquest», «Everquest II» y «Galaxies» pueden chatear entre ellos usando una sintaxis especial?

Lo encontrarás en: *http://www.station.sony.com*

No te pierdas...

Más «Underground 2»

Si eres asiduo de las carreras online sabrás ya que por mucho que te esmeres, sin una sobrealimentación con turbocompresor no tienes nada que hacer. Así que descárgate e instala este mod con coches creados para el modo online de «NFS Underground 2», todos con turbo, que han sido "legalizados" en los campeonatos oficiales online.

Lo encontrarás en: *http://www.nfsunlimited.net /underground2/utils/*

A Rebufo

Pilota el R25 de Fernando Alonso

Ya que en PC seguimos sin Fórmula 1 la comunidad de GP4Spain no para de sacar mods y actualizaciones para el campeonato de «Grand Prix 4», con el mayor realismo. Y como muestra, nada menos que un diseño actualizado de la última versión del R25 pilotado por Fernando Alonso, con los dos alerones del morro y un nivel de detalle colosal.

Lo encontrarás en: *http://www.gp4spain.com/*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

El universo online en «Juiced»

COMUNIDAD » COMPETICIONES



Si ya eres el amo de las calles de Angel City y sus carreras clandestinas se te han quedado pequeñas, ha llegado el momento de expandir tus horizontes tuning en la comunidad online de «Juiced», un fantástico sitio oficial donde podrás presumir de coche en las galerías y, por supuesto, participar en carreras oficiales y clandestinas.

Calendario de competiciones online

El portal está presidido por un calendario, donde día a día podrás consultar las fechas de las carreras organizadas online y de eventos reales en los distintos países y –lo que es más importante– convocar tú mismo carreras "no oficiales". Hasta puedes ponerles título, describir que tipo de carrera será y, claro está, añadir la foto de tu bólido.

Los puntos obtenidos en las carreras contarán para la sección de clasificaciones, con una tabla general de los mejores pilotos, otra "oficiosa" de las carreras clandestinas, los mejores cronos en cada circuito y las puntuaciones crucero más altas. Vamos, que no falta competición en estado puro.

Los foros están perfectamente divididos por temáticas de preguntas, el universo del tuneo, el garaje, galerías de exposición, eventos y creación de equipos. En definitiva, la comunidad de «Juiced» está de enhorabuena porque ya cuenta con el lugar de encuentro para correr, mostrar su creatividad y escalar puestos en las clasificaciones mundiales.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.juiced-racing.com/community/pages/index.php*



Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¡Piratas que juegan a rol!

COMUNIDAD » TEMÁTICA PIRATA EN EL ROL

Quién dijo que los juegos de rol se desarrollaban sólo en oscuras mazmorras? ¡Nada de eso! Para acabar con el tópico y hacer que exprimamos más todavía nuestra copia de «Neverwinter Nights», Bioware acaba de lanzar a través de su tienda «Premium» en Internet, la expansión «Pirates of the Sword Coast».

Hacerse a la mar

Basado en uno de los suplementos clásicos de AD&D, nos permite meternos en la piel de un espadachín que tiene que seleccionar a su tripulación y hacerse a la mar para recorrer la famosa Costa de la Espada de los Reinos Olvidados. Comenzamos con el personaje en nivel 5 y tenemos ante nosotros unas 12 horas de juego, con posibilidad de opción multijugador. Una vuelta de tuerca más al género del rol, que contrasta con su alucinante precio: ¡sólo 9,99 dólares! Eso sí, no olvides que necesitas las dos expansiones de «Neverwinter Nights» para poder jugar. ¡A por el tesoro!

LO ENCONTRARÁS EN: *http://nwn.bioware.com/ premium/module_pirates.html*

¡Actualízate!

Nuevo parche para Neverwinter Nights

Recién salida del horno está la actualización del juego de rol más reverenciado. Con ella, podréis actualizaros a la versión 1.66 en castellano, que incluye nuevos retratos para los personajes y música extraídos directamente de los módulos Premium de Bioware, o sea, de los de pago. ¡Ahí es nada!

Lo encontrarás en: *http://nwn.bioware.com/support/ patch_spanish_hotu.html*

¡Enrólate!

¡Juegos de rol de tablero en PC!

Aunque no sea muy conocida, la compañía Crosscut Games lleva creando juegos desde 1983. ¡Y ahora podéis disfrutarlos gratis! Tenéis las dos partes de «RuneSword» disponibles en el vínculo de aquí abajo. Pero lo mejor es que preparan, ya para la venta, el juego «Dungeon Delvers» que tiene una pinta estupenda. Es una especie de juego de tablero virtual que permite, según sus creadores, completar aventuras roleras en tan solo una hora, lo que lo hace perfecto para todos aquellos entre vosotros que no dispongáis de mucho tiempo. De momento no tiene distribuidor en España, pero aquí podéis encontrar más información sobre su desarrollo.

Lo encontrarás en: *http://www.crosscutgames.com/*

Repostaje en vuelo

La última escala



Llega por fin el parche 4.01 a «Pacific Fighters» **con las incontables mejoras y añadidos que habían sido anunciadas y alguna más... El archivo introduce el modelo de vuelo, perteneciente al desarrollo del próximo simulador de Maddox, «Battle of Britain». El parche ha sido probado por 40 pilotos reales con una respuesta entusiasta. Pero hay mucho más...**

NUEVOS AVIONES PILOTABLES:

- Ki-100-I-Ko, 1945
- G4M1-11 Betty, 1941
- Spitfire MK.Vc (2), 1941 – 2 cañones, RAAF.
- Spitfire MK.Vc (4), 1941 – 4 cañones, RAF.
- Mustang MK.III, 1944 – RAF, (642 km/h)
- P-38L última serie, 1944.
- Buffalo MK I.

Añande también tres nuevos modelos no pilotables: **Tempest MK.V, GM4M2E y MXY7.**

Y además, nuevas unidades y objetos terrestres, **entre ellos un blanco para prácticas de tiro, nuevos mapas y gráficos mejorados.**

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Misión espacial

COMUNIDAD SIMULADOR GRATUITO DEL ESPACIO (II)

Continuamos explorando la simulación espacial, y si el mes pasado os presentamos una recreación detallada de todo el Universo conocido en «Celestia» este mes os contamos qué es «Orbiter». También es un programa gratuito, pero a diferencia de «Celestia», –que permite navegar pero no pilotar ninguna nave espacial– en «Orbiter» sí podemos ponernos a los mandos de los ingenios que las distintas agencias espaciales han puesto en órbita, otras que no y naves de ciencia ficción.



Sube al transbordador

Se trata de un simulador que está orientado a la recreación de las misiones espaciales, como lanzamientos de satélites, lanzaderas espaciales y encuentros con la Estación Espacial Internacional. No obstante podemos pilotar una avanzada nave futurita aunque verosimil, el Delta-glider, para navegar a través del Sistema Solar.

«Orbiter» pone especial énfasis en el realismo y en el rigor de las operaciones espaciales, las condiciones del espacio, los procedimientos de las misiones... Tanto, que incluye un manual complejo que no tiene que envidiarle nada al de ningún simulador.

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Lucha por el título

COMUNIDAD » LIGAS Y TORNEOS CON «PES 4»

Ya han acabado las competiciones oficiales de «Pro Evolution Soccer 4» en la Electronic Sports World Cup y llega el momento de volver por nuestros lares para participar en las numerosas ligas, copas y diversos torneos online que se organizan en portales tan atractivos como «PES 4 Animersion». Administrado por Raúl González, este sitio no oficial de torneos nos ha sorprendido por la excelente organización de nada menos que 6 campeonatos; la Primera y Segunda división de la LFP, la Copa del Rey, la Premier League, el Calcio italiano, el Torneo de las Naciones. Y es posible que se abran nuevos campeonatos, porque se trata de dar cabida al mayor número de participantes. Como es lógico, todos los equipos de primera y hasta de segunda están asignados, pero siempre queda una lista de reservas y suele surgir algún hueco en un equipo de ligas extranjeras.



Consulta la tabla

Los calendarios y tablas de clasificación son todo un ejemplo de claridad y variedad de datos, con trofeos Zamora, goleadores, tarjetas, etc. Por supuesto, hay un foro para cada liga y diversas secciones de recursos del juego, con descargas muy interesantes. El sistema de participación se basa en las listas de usuarios para contactar por MSN y quedar por IP directa. Realmente... ¡espectacular!

LO ENCONTRARÁS EN: *http://pes4.animersion.net/index.htm*

Sube a la red

Juega la Copa Davis

Ya está en marcha el clásico torneo de la Copa Davis en InterTopSpin Tour, **el portal de torneos ATP con ranking oficial de «Top Spin». Aunque el equipo español ya está completo, siempre puedes apuntarte a otro equipos nacionales o añadirte a la lista de suplentes para cubrir posibles bajas. También puedes apuntarte a los torneos individuales y pelear por escalar en el ranking. Eso, si te atreves a contra los mejores jugadores.**

Lo encontrarás en: ***http://www.intertopspintour.com/index.php?p=daviscup&pf=pc&gc=PCTS***

La prórroga

A balón parado

La estrategia de saques de esquina y faltas es clave para hincharte a marcar goles **en «FIFA 2005» y para diseñar los movimientos sin balón de los jugadores te proponemos el editor "Free Kick Master", una fantástica herramienta que te permitirá crear fácilmente y mediante un control intuitivo multitud de jugadas a balón parado infalibles.**

Lo encontrarás en: ***www.mysweetpatch.com/boutique/pafiledb.php?action=file&id=391***

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes



PORT ROYALE 2

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

A diferencia de otros meses, esta vez la cosa estaba clara. «Port Royale 2» es una de las propuestas más refrescantes para pasarlo en grande durante el verano. Comercio, duelos a espada... lo tiene todo.

El mes pasado elegimos como juego del mes a «GTA San Andreas» y, aunque ha estado a punto de ser también el más votado por vosotros, al final ha sido superado por «Battlefield 2» el que ha recibido unas cuantas decenas más de votos.

Hace 10 años

Simulación por encima de todo

¡Qué lejos queda aquel número 9 de la tercera época de Micromanía! Lo que son las modas: un simulador de helicópteros se convertiría en un superventas. Y es que, «Apache Longbow» era la última palabra en realismo y tecnología. Os lo descubríamos en el reportaje de portada. Sin embargo, muchos otros títulos de los que os hablábamos aquel mes, han sido después mucho más recordados. Para empezar el ya popular «FIFA 96», del que hacíamos la preview, al igual que de «Mechwarrior 2» y de «Gender Wars», un original juego de estrategia que nos traía la guerra de sexos.

En review, hablábamos de uno de los arcades más llamativos de la época, que se sumaba a la incipiente onda de las 3D. Era «Terminal Velocity». Sin embargo, fue la review de «The Need For Speed» la que atrajo todas las miradas.

El reportaje en exclusiva de «Wing Commander IV», con entrevistas a Mark Hamill –protagonista– y Chris Roberts –creador–, junto con la solución de «Fade to Black», completaban el festín.



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores el concurso publicado en el número 125 de Micromanía.



CONCURSO SPLINTER CELL CHAOS THEORY

MONITOR BENQ 17" LCD

José Luís Bolufer Navarro	Alicante
Alejandro Roma Aleza	Valencia

JUEGO SPLINTER CELL CHAOS THEORY (PC)

Rubén Oña González	Álava
Francisco José Mengual Sánchez	Alicante
Daniel Sáez Pinto	Barcelona
Miguel A. Aguirre	
Jiménez de los Galanes	Ciudad Real
José Alarcón Martínez	Granada
Alejandro Ocaña Bustos	Granada
Marcos Escudero Camino	Guadalajara
Mikel Arenillas Busto	Guipúzcoa
Julio Aragón Rodríguez	La Rioja
Rubén Lama Garmón	León
Víctor Galán Domínguez	Madrid
Lorenzo Sánchez Rubio	Murcia
Miguel Mercader Moltó	Murcia
José Saavedra Martínez	Navarra
Iván Alén Fernández	Ourense
Luís Coves Alonso	Pontevedra
Ramón Majaron Zamora	Sevilla
José María Naranjo Merchán	Sevilla
Jesús Martínez Gómez	Toledo
Eduardo Tercero Garatachea	Zaragoza

Lenguas de trapo

NOS GUSTARÍA HACER UN JUEGO por cada película de la saga, pero por ahora nos estamos concentrando únicamente en concluir un gran juego sobre "El Padrino I" y su libro.
David de Martín, productor ejecutivo de «El Padrino»

PENSAMOS QUE SERÍA UNA GRAN IDEA desarrollar un juego en el que tu misión consistiera en asesinar a Hitler. Creemos que los jugadores de todo el mundo están ansiosos por un juego de ese tipo".
Dominik Zielinski, director artístico de «Wolfschance 1944».

QUERÍAMOS ACTUALIZAR «GAUNTLET» para el público actual. Esto no es un juego arcade donde te gastas unos pavos para matar el tiempo. La gente paga 50$ por los juegos ahora, así que consideramos una necesidad incluir un sólido modo historia".
Josh Sawyer, diseñador principal de «Gauntlet: Seven Sorrows».

LO QUE MÁS ME ENORGULLECE DEL INTERFAZ DE «MYST V» es que ya puedo decir que mi madre puede jugar a un juego 3D en tiempo real.
Rand Miller, creador de «Myst V: End of Ages».

¿UN CONSEJO PARA LOS DISEÑADORES DE JUEGOS? La jugabilidad vence a cualquier moda. Recuérdalo cuando te digan que tu juego no se lleva. Lo mismo dijeron de «Los Sims»...
Dan Horn, consultor de videojuegos.

¿CUÁNTAS UNIDADES se pueden controlar a la vez? Hemos estado pensando mucho en ello durante el desarrollo.
Jasen Torres, jefe de diseño de «Dragonshard»

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- **¿Tienes más de 18 años?**
- **¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?**
- **¿Crees que eres un experto en videojuegos?**
- **¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?**

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick, gamepad...)



Play2Manía



¡Empieza la temporada 2006!

«FIFA 06». Este mes, Play2Manía te ofrece el primicia las primeras imágenes y los primeros datos del nuevo «FIFA».

Reportajes. Te cuentan todo sobre el futuro bombazo de Disney: «Las Crónicas de Narnia» y te adelantan las claves de «Comandos: Strike Force», el futuro éxitos del grupo de desarrollo español Pyro Studios.

Comparativa. Analizan a fondo las mejores aventuras de acción del momento, para que puedas escoger la que mejor se adapta a tus gustos: «Devil May Cry 3», «God of War», «Onimusha», «Prince of Persia...»

Suplemento Gratuito: 52 fichas de trucos, con todos los juegos del momento, especialmente diseñadas para que las puedas colocar en la carátula del juego y tener siempre a mano los mejores trucos.

Guía Coleccionable. Y como colofón, te ofrecen la guía completa de «Tekken 5», en un formato especial que podrás conservar junto con la caja original del juego.



HobbyConsolas

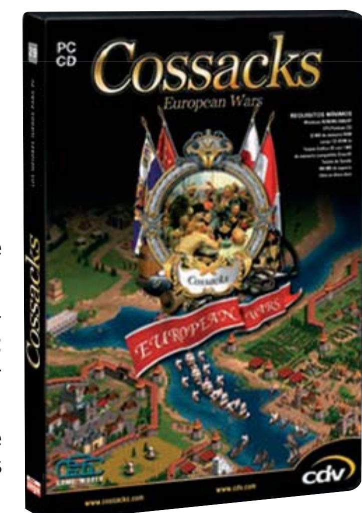
¡El partido del siglo!

«Pro Evolution 5» vs «FIFA 2006»: El duelo entre los dos grandes simuladores de fútbol se reedita este mes en Hobby Consolas. Un avance con todas las novedades de ambos juegos.

«King Kong»: Un espectacular reportaje os desvela todo lo que queréis saber sobre el juego basado en la próxima peli de Peter Jackson: podéis ver cómo será «King Kong», conocer los secretos de su desarrollo, la opinión de los creadores...

Los juegos de PSP: En Hobby Consolas, os ofrecen los preestrenos de todos los juegos que acompañarán el lanzamiento de la portátil de Sony, además de un avance de cómo será «GTA Liberty City». ¡No os lo perdáis!

Computer Hoy Juegos



¡La mejor estrategia!

«Noctámbulos»: Llega la nueva expansión de «Los Sims 2» y en Computer Hoy Juegos se han ido de marcha con ellos para contarte qué ofrece la noche de «Noctámbulos».

Test. 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Port Royale 2», «Battlefield 2», «Cossacks 2», «Worms 4 Mayhem»...

Juego de regalo. Este mes, de lo mejor de la estrategia: «Cossacks European Wars». ¿Te lo vas a perder?

Nintendo Acción

¡Póster-Pokémon de regalo!

Sorteo de 5 Nintendo DS. Resuelve el enigma que se oculta en el póster de Pokémon Rojo y Verde y llévate una DS.

Reportaje DS a tope. Análisis de todos los juegos para la pequeña táctil y sus próximos bombazos: «Nintendogs», «Sonic Rush»...

8 bombazos de Mario. Echa un ojo a los nuevos títulos que protagonizará el genial fontanero. La cosa irá de fútbol, party, béisbol...



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Far Cry
Gráficos distorsionados



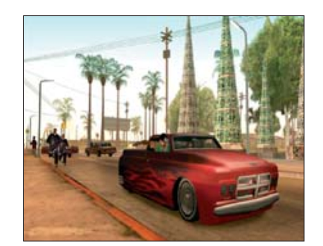
Acabo de jubilar mi viejo equipo Pentium III y al fin puedo disfrutar de los mejores juegos de acción en primera persona. El caso es que «Far Cry» me está dando algún que otro problemilla. El juego arranca y funciona perfectamente, pero no sé si tal vez he cometido algún error en la configuración porque, después de unos minutos los gráficos se corrompen con fallos de lo más extraño. ■ Juan P.

La solución es fácil. Basta con bajarse el parche 1.32 del juego, que precisamente corrige este tipo de defectos gráficos que se están dando en algunas tarjetas gráficas ATI de última generación. Lo puedes encontrar en: ***www.farcry-thegame.com***

GTA San Andreas
A vueltas con el avión teledirigido

Llevo unos pocos días jugando a este pedazo de juego y ya me he quedado atascado. Concretamente en una misión en la zona de San Fierro en la que tengo que pilotar un avión por control remoto y destruir cinco vehículos. Además de que el control es algo complicado, el combustible no me da para llegar a la base por más que me doy prisa. ¿Me podéis dar algún consejo? ■ Rasti.

Realmente la misión en la que te atascas se las trae. Como bien dices, la cantidad de combustible es muy justa, así que debes aproximarte a tus enemigos, descender en picado y procurar acertar a los vehículos en pleno depósito de combustible. Así ahorrarás algo de tiempo. Y sobre todo, acaba primero con los dos vehículos situados al norte del mapa y luego ve a por el resto. Con un poco de práctica, pronto podrás continuar.



AVENTURA

Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata
La caja de polvos

¡Esto parece imposible! El «Sherlock Holmes» no hay quien se lo pase. No sé cómo se separa la caja de polvos del laboratorio, llevo dos meses y no hay manera ■ Ignacio

No hay que separar la caja, sino examinarla con la lupa. Los polvos aparecerán en el inventario como polvo blanco. Debes ponerlos en el cristal del microscopio junto con los otros dos polvos y ver los resultados del análisis en el diario.

Combate atronador



BATTLEFIELD 2
Un sonido muy glotón

Estoy desesperado. Mientras que el juego va bien, cada vez que efectúo un disparo la acción se ralentiza hasta hacerse completamente injugable. ¿Qué creéis que puede ser? ■ *E. Jiménez.*

Si tu hardware cumple con los requisitos mínimos, el juego debe funcionar correctamente, ya que «Battlefield 2» está bien optimizado. Tu problema está en la configuración de sonido. Puedes conseguir que desaparezca en parte desactivando las extensiones EAX en las opciones del juego. Si te conformas con un sonido de entorno menos realista, el rendimiento mejorará notablemente.

Still Life
La clave del mortuorio

Nada más empezar a jugar a «Still Life» me dirigen al depósito de cadáveres, pero no puedo pasar, cojo la tarjeta y meto el número que aparece detrás, pero me dice que no es válido. ¿Qué hago? ■ Juan Carlos

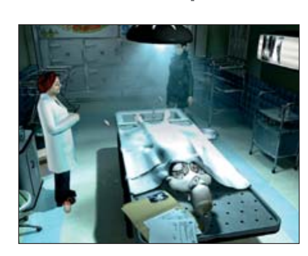


Si lees los documentos, verás que ese número ya no es válido. Al dar la vuelta a la tarjeta observa la pegatina que pone “Número: VODKA”. Ve al teclado de seguridad del depósito de cadáveres, introduce la tarjeta y observa las letras debajo de los números. Después, simplemente tienes que pulsar las teclas que se corresponden con la palabra “Vodka”. El número en concreto es 86352. Así de fácil.

DEPORTIVOS

PCFutbol 2001
Actualizar el clásico

Como no me terminan de convencer los parches del fallido «PC Futbol 2005» me gustaría volver a instalar «PC Futbol 2001» y ponerlo al día. ¿Cómo lo actualizo? ■ Josep Bordes Jove



Tienes actualizaciones, parches, mods y todo una comunidad dedicada a la saga de los clásicos «PC Fútbol» en la página web: ***www.pcfutbolsite.com/=10***

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Playboy The Mansion
¡Cómo ganar pasta!



Estoy loco con este juego. Doy vueltas por la casa y no sé qué hacer. ¿Cómo consigo la pasta? ¿Cómo se abren zonas nuevas en la mansión? ■ Adrián

Tienes que hacer revistas y ponerlas en circulación para conseguir pasta. Para hacerlas tienes que contratar a un periodista, un estudio para hacer fotos y luego hacer una fiesta y conseguir artículos y entrevistas. Pero decirlo es más fácil que hacerlo. Cada número requiere una inversión, que luego recuperas con las ventas. Cuanto más famosos sean los que salgan en la revista, más dinero. Un consejo: trata de que los temas sean variados.

Starcraft
Hay cosas que nunca cambian

Sigo enganchado al sensacional «Starcraft» ya que lo he descubierto hace poco tiempo. Y quería consultaros cuál es la raza más efectiva según vuestro sabio criterio. Seguro que tendréis claro cuál es la mejor. ¿O no? ■ King



Pues nos alegramos de que descubras este clasicazo. ¡Nunca es tarde si la dicha es buena! Pero verás, respecto a las razas... El juego está tan bien equilibrado, que esa sigue siendo una discusión sin resolver. Cada una tiene lo suyo. Los Terran son una especie de término medio, con una infantería barata y resultona y una artillería demoledora. Los Zergs son una pesadilla de velocidad y superioridad numérica. Y los Protoss, bueno, son la potencia personificada.

MUNDOS PERSISTENTES

Empire Strike
¿Estrategia persistente?

¿Existe algún juego de estrategia persistente de la calidad del «Utopia»? A ser posible, medieval, fantástico o espacial. ■ Pablo Rey

Probablemente, «Utopia» se encuentre entre los mejores juegos persistentes a través de la web. También podrás pasar buenos ratos con el primero de estos juegos, «Earth: 2025», o con «Empire-Strike» que además, podrás disfrutar en castellano. ***http://www.empire-strike.com***

City of Heroes
Micromanía crea afición

En el DVD de uno de los últimos números de Micromanía, regalábais una versión de prueba de 14 días del juego «City of Heroes» y me he enganchado. Pero quería saber si cuando lo compre podré continuar con el superhéroe que ya tengo creado. ■ Daniel Silva



Tenemos buenas noticias. No es necesario que compres el juego. Bastará con que renueves tu suscripción y podrás seguir disfrutando de tu cuenta y, por supuesto, continuando las hazañas del superhéroe que ya has creado en la versión de prueba.

ROL

¿Rol online o no?
Jugar sin conexión

Me gustaría que me explicarais si puedo jugar en casa a los juegos de rol que están apareciendo si no tengo Internet. Y es que, a pesar de que se está convirtiendo en una tónica, también hay gente que prefiere jugar en solitario o en red. ¡Qué tiempos los de «Dungeon Siege»! ■ Óscar Pérez Alonso



Nos lo pones muy difícil. Como su propio nombre indica, los juegos de rol online son eso, online, y están concebidos para ser jugados a través de servidores donde se concentran miles de jugadores formando lo que se denomina un mundo persistente. Por lo tanto, es imprescindible disponer de conexión a Internet para poder disfrutar estos juegos, ya que carecen de modo para un solo jugador offline. Ahora bien, ya que mencionas a «Dungeon Siege», no te preocupes, porque está a punto de salir la segunda parte, «Dungeon Siege II», que tiene modo para un jugador, así como juego en red. Seguro que con él vuelves a pasártelo en grande.

Dar el golpe definitivo

Imperial Glory
Conquistar Francia

Buenas. Juego con Inglaterra, y estoy intentando conquistar Francia, pero quería saber: ¿en qué momento desaparece un imperio en el juego una vez lo conquistas? ¿Y hay posibilidades de que vuelva a aparecer de la nada? ■ Juanes



Pues un imperio desaparece cuando conquistas su provincia capital. Pero, ¡cuidado! procura tenerla siempre militarizada, y no precisamente con cuatro soldados, porque a la mínima, el pueblo llano, –ciudadanos franceses, en tu caso– se levantará en armas y te mandará de vuelta a la gran madre patria.

SIMULACIÓN

Para el timón
En busca de unos pedales

Soy un amante de los simuladores de vuelo de todo tipo: con aviones antiguos, cazas de la segunda guerra mundial, reactores, etc. El caso es que, aunque hay multitud de joystick y otros muchos periféricos disponibles, no consigo encontrar unos pedales que simulen los del control del timón de una aeronave. ■ Mauricio Ardaya

Claro que existen pedales para el control de timón en simuladores de vuelo aunque no son fáciles de localizar. Afortunadamente, la distribuidora Proein comercializa los productos del fabricante CH Products, especializado en periféricos para simuladores. Puedes acceder a ellos a través de su tienda online en la página ***www.proein.com*** en el apartado de CH Products.

VELOCIDAD

Juiced
Carreras online

He intentado conectarme a las carreras online, pero como tengo el cortafuegos habilitado en el modo de máxima seguridad por precaución, no consigo entrar en las partidas. ¿Podríais decirme que puertos debo abrir? ■ Alberto Sanz



Tienes que entrar en el menú de configuración de acceso de programas de tu cortafuegos y abrir el puerto 8667, que es el utilizado por «Juiced». Además, no olvides activar el acceso no restringido de la aplicación online "Gamespy Arcade", o si lo prefieres abre el acceso en los puertos 27900, 29920 y 27901.

GTR Racing Game
No arranca

He tenido que reinstalar el juego y ahora no puedo arrancarlo porque me dice que falta un archivo necesario. ■ Andrés Gil

El problema es que el juego deja claves en el registro que debes eliminar manualmente. Ve al editor del registro, (Regedit) entra en HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\SBDTB y selecciona la entrada GTR para borrarla. Ahora ya puedes reinstalar GTR.

Versión imposible

Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith
¿Saldrá en PC?

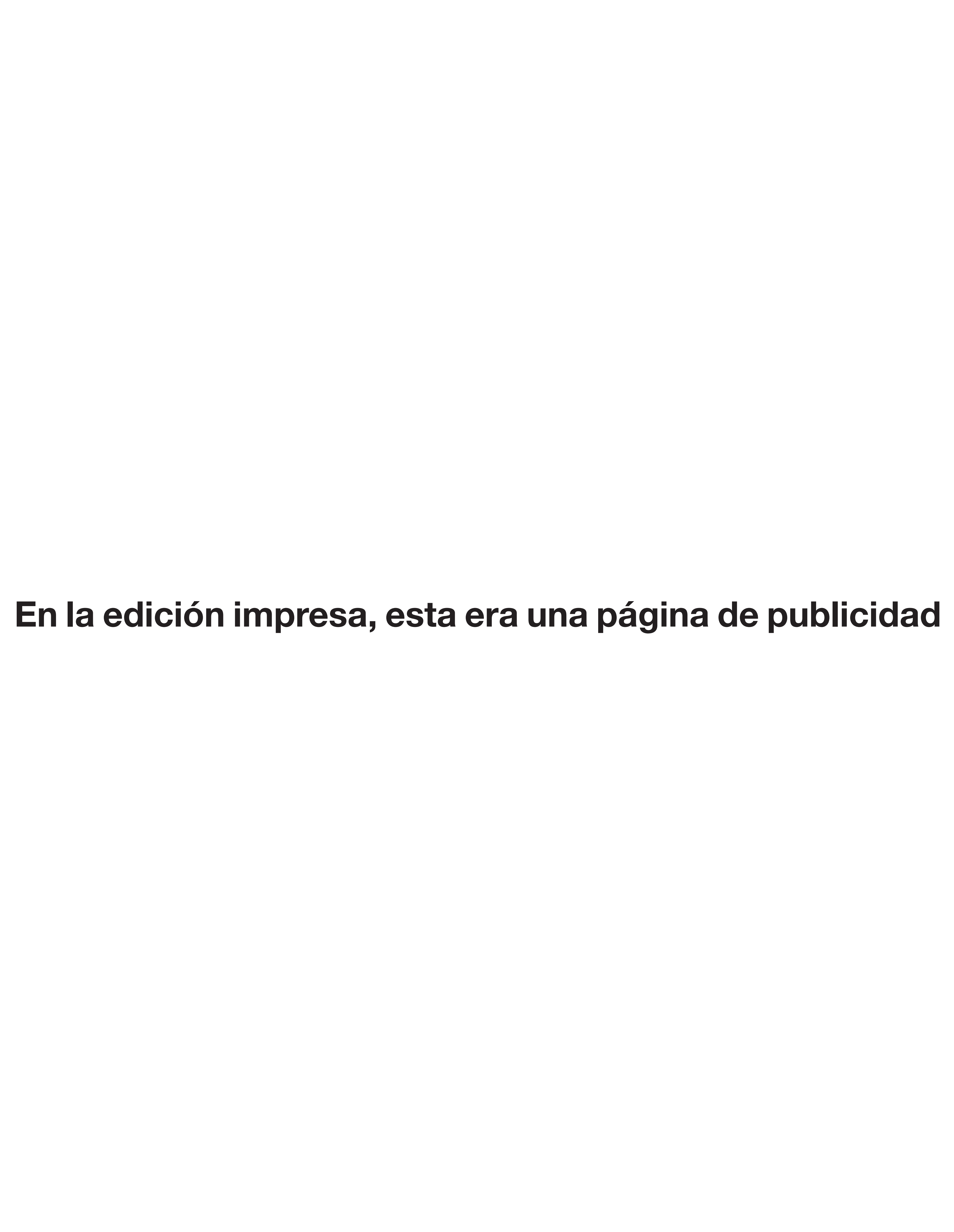
Os escribo para preguntaros si sabéis si va a salir «Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith» para PC. Soy un aficionado a los juegos de Star Wars y me quemé mucho cuando lo vi sólo para la PlayStation 2. En caso de que no salga, ¿me podríais indicar algún otro del estilo? ■ *Sergio Vázquez Santarén*

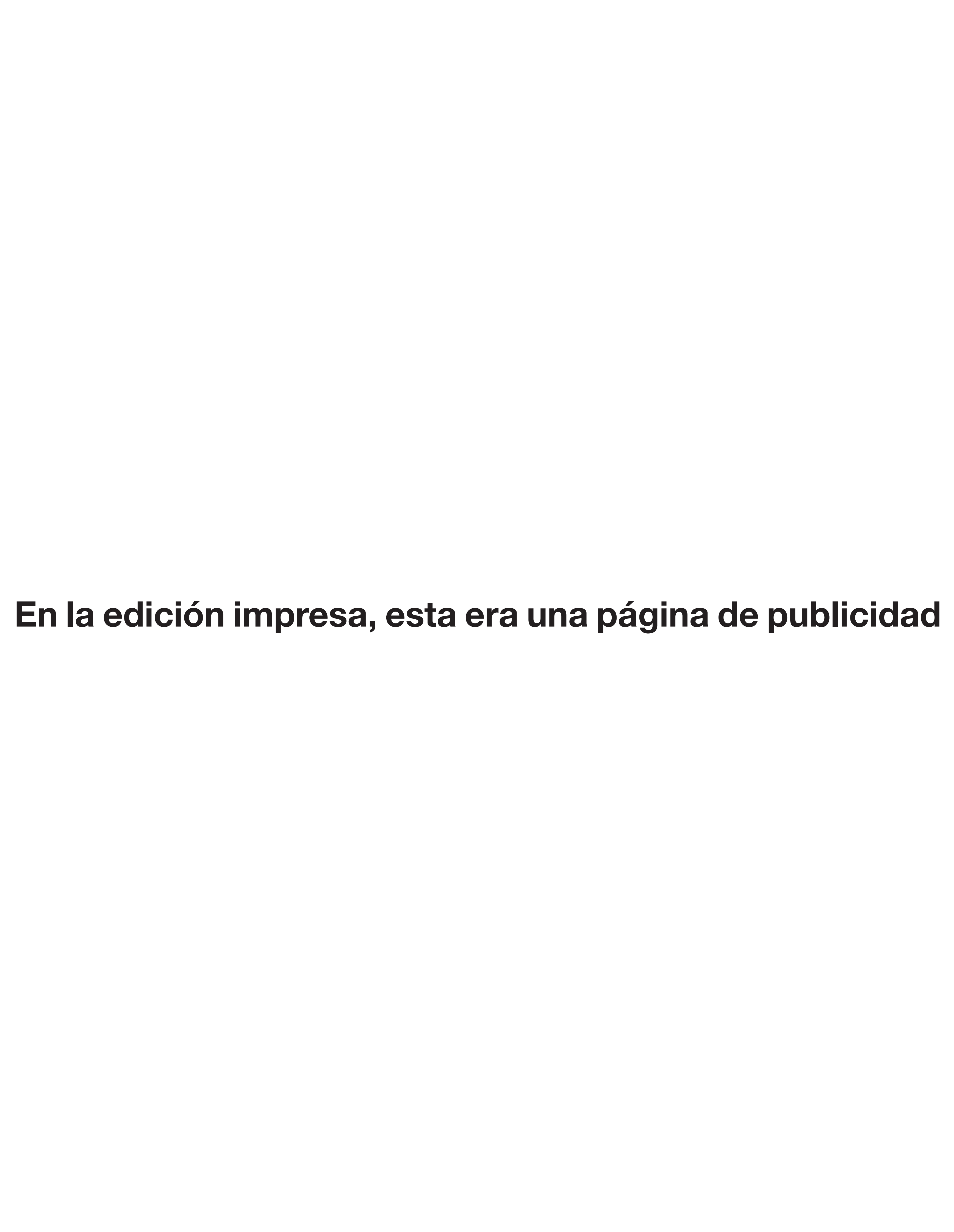


«Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith» sólo está disponible para PlayStation 2 y Xbox, y puesto que sigue la misma trama de la película, casi con toda seguridad ya no saldrá para PC. Pero no te preocupes, tienes alternativas. Puedes probar «Lego Star Wars», que tiene un desarrollo casi idéntico. Aunque parezca para niños, es muy divertido. Otros juegos del mismo estilo son «El Retorno del Rey» y «Forgotten Realms: Demon Stone».

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

1990 LLEGAN LAS CONSOLAS

Durante años disfrutamos de los videojuegos en ordenadores y salas recreativas. Pero en 1990 llegan las consolas, las "recreativas" domésticas que cambiarán la forma de jugar.

Aunque ahora los videojuegos nos parecen un entretenimiento popular, hace dos décadas no estaban al alcance de todos. Los ordenadores eran caros y difíciles de manejar; las recreativas te birlaban cinco duros en dos minutos... ¡Y no podías jugar en casa! Las consolas triunfaron al ofrecer una solución intermedia: eran baratas, fáciles de manejar, y permitían jugar a los juegos de las recreativas en casa.



Golden Axe (Megadrive)

En 1982 ya se vendía en España la Atari 2600. La NES de Nintendo y la Master System de Sega ya circulaban por los canales de importación. Pero la distribución oficial pone a las consolas en todas las tiendas.

La revolución llegó con la primera consola de 16 bit, Sega Mega Drive. Costaba 40.000 pesetas, la mitad que un ordenador, y sus chips especializados podían mover hasta 80 "sprites" por hardware. «Super Hang On», «Forgotten Worlds» o «Ghouls'n'Ghosts» fueron sus primeros éxitos.

No le fue a la zaga la portátil Game Boy. Su limitada potencia y la pantalla en blanco y negro no fueron obstáculos para vender ocho millones de máquinas en todo el mundo, sólo en 1990. La clave de su éxito: la llevabas en el bolsillo y había abundantes y divertidos juegos para ella: «Tetris», «Castlevania», «Donkey Kong», «Super Mario Land», etc. Aún tardarán años en dominar el mercado, pero las consolas habían llegado para quedarse.

ÉXITOS EFÍMEROS

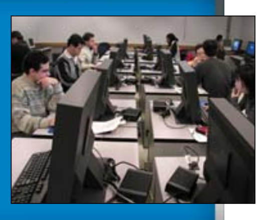
De vuelta a los ordenadores, España se había convertido en el mercado de 8 bit más grande de Europa. No era para vanagloriarse: en otros países las máquinas de 16 bit se habían consolidado, mientras que aquí se vendían muy despacio. Tuvo algunas consecuencias curiosas: ▶▶



Super Hang-on (Megadrive)



...Micromanía seleccionó a los jugadores del Campeonato Europeo de Videojuegos que lograron la segunda posición?





Contracorriente

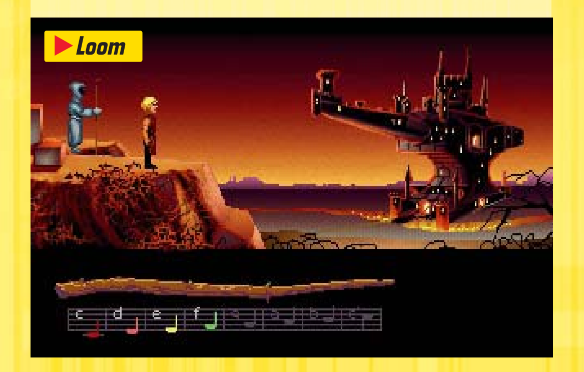
SIM CITY Y LOOM

Una idea original no es garantía de éxito. Hace falta ser un visionario para convencer y lograr aceptación. Sólo algunos privilegiados lo consiguieron...

LOOM

1990 · Lucasfilm · PC, Amiga, Atari, TurboGrafx CD

BRIAN MORIARTY era un maestro de las aventuras de texto de la legendaria Infocom. Lucasfilm financió su proyecto más ambicioso: una aventura gráfica manejada con sonidos. El protagonista usaba un bastón que producía notas musicales. Según la melodía, conseguía distintos efectos. Su argumento y la maravillosa banda sonora aún sonrojan a muchos juegos actuales. Una versión mejorada con voces y gráficos VGA se convirtió en uno de los primeros juegos en CD-ROM. ■



▶ Loom



▶ Sim City

SIM CITY

1989 · Maxis · Ordenadores de 8 y 16 bit, Super Nintendo

MIENTRAS LOS JUEGOS DEPORTIVOS Y DE ACCIÓN dominaban el panorama, Will Wright propuso a sus colegas un juego que convertía al jugador en alcalde de una ciudad. Las carcajadas debieron resonarle en la cabeza durante días. Pero Wright no se rindió: formó su propia compañía, Maxis, y sacó adelante el proyecto. El resto ya es historia: vendió millones en todo el mundo y fue usado por los gobiernos y las escuelas, fomentando así el carácter educativo de los videojuegos.

CURIOSIDADES

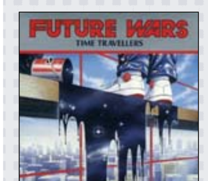
Phaser, de Loriciel, fue la primera pistola de luz para PC. Venía con un juego del Oeste «WestPhaser» que consistía en acabar con los forajidos disparando directamente al monitor.



Para recuperar vida en «Oberon 69», de la española G.L.L., el protagonista tenía que "arrimarse" a unas cuantas despampanantes rubias que había en las barras de los bares.



«Future Wars» de Delphine fue uno de los primeros programas cuya banda sonora se editó en CD en nuestro país... Lo más curioso es que lo hizo, ¡antes de que saliese el juego!



La familia Sánchez Vicario no sólo rivalizó en la cancha. «Emilio S. Vicario Grand Slam» de Zigurat, y «Arancha S. Vicario Super Tenis», de Delta compitieron en los ordenadores 8 bit.



Más allá de los juegos

TARJETAS GRÁFICAS Y SONORAS

Los PCs ya saben jugar

Los primeros compatibles estaban diseñados para trabajar con textos y gráficos 2D. Todo cambió en 1.990 gracias a la evolución del hardware.

▶ LAS PRIMERAS TARJETAS GRÁFICAS, HÉRCULES Y CGA, funcionaban en baja resolución, en blanco y negro o con sólo cuatro colores. Las tarjetas EGA, con 16 colores, mejoraban un poco la cosa, pero fueron las placas VGA, presentadas en 1.990, las que igualaban al PC con el Amiga. Ofrecían una resolución de 320x240 y 256 colores, o 640x480 a 16 colores. «Asterix y el Golpe de Menhir» de Coktel Vision fue uno de los primeros juegos con soporte VGA que se comercializaron en España.





▶ EL SONIDO DE LOS PRIMEROS PC consistía en estridentes pitidos. La compañía francesa Coktel Vision dio el primer paso con Intersound MDO, un aparatito que generaba música polifónica. Unos meses después aparecieron las tarjetas Adlib y Soundblaster de 8 bit. Esta última digitalizaba voces...

NUEVOS GÉNEROS

MENTES INQUIETAS

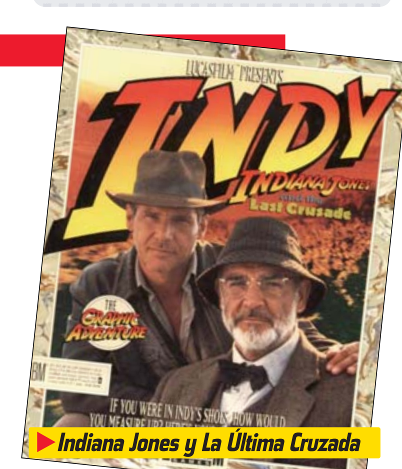
Llegan las aventuras gráficas

Nacieron en el PC y dieron prestigio a los juegos: no eran violentas, fomentaban la imaginación e incluían novedades como los guiones complejos, efectos cinematográficos y escenas intermedias.

▶ **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA** de Lucasfilm fue la primera edición "profesional" de un juego de PC en España: caja de lujo, manual encuadernado, 6 discos –lo nunca visto– y textos traducidos. Ampliaba el argumento de la película, y sus puzzles eran inteligentes y desafiantes. Todo un clásico.

▶ **MANIAC MANSION,** también de Lucasfilm, se creó en 1987, pero aquí llegó después que «Indiana Jones». Ron Gilbert tuvo la genial idea de sustituir el tecleo de órdenes de las aventuras de texto por iconos que representan verbos –coger, usar, etc. Además, inventó el parser SCUMM que se usó para crear las próximas aventuras de Lucasfilm. En «Maniac Mansion» debías controlar a tres estudiantes y resolver un misterio.

▶ **EL ÉXITO DE LUCASFILM** trajo consigo una avalancha de imitadores. «Operation Stealth», de la francesa Delphine, destacó por ser la primera aventura que aprovechó los 256 colores de las nuevas tarjetas VGA.



▶ Indiana Jones y La Última Cruzada



▶ Maniac Mansion



▶ Operation Stealth

Retromanía

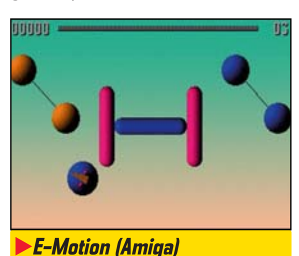


▶▶Codemasters, anclada en los 8 bit, llegó a instalar su sede central en España.

También nacieron muchas compañías españolas de corta existencia: Delta, con los discretos «Drakkar», «Legend», «Tuma 7» y «Los Inhumanos», basado en el famoso grupo musical; G.L.L., representada por «Corrupt», «Bloody», y «Tokio Gang»; y Animagic, que logró un notable éxito con «Mortadelo 2». Otros tebeos bien adaptados fueron «El Capitán Trueno», de Dinamic y «Lorna», de Topo, inspirado en el sensual personaje de Azpiri.

GÉNEROS QUE DESPEGAN

Los nuevos PCs 286 con discos duros de 10 MB presentan juegos impactantes. Es el caso de

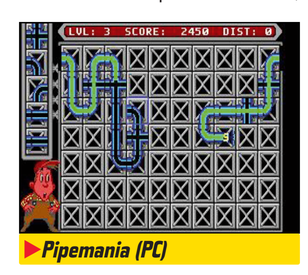

▶E-Motion (Amiga)

«Dragon's Lair» y «Space Ace», de Ready Soft, dos películas interactivas cuya jugabilidad se reducía a pulsar un par de teclas. 1.990 también estrena las aventuras gráficas en España. Se trataba de una nueva forma de jugar basada en los diálogos y el uso de objetos y que atraía por igual a jóvenes y adultos. Durante años fueron las más vendidas. Otro género que se populariza es la simulación de vuelo, con estrenos como «F-29 Retaliator» de Ocean, que se aventuraba a recrear el combate aéreo del siglo XXI basándose en un prototipo experimental de la época, el X-29, y en el modelo de desarrollo del flamante caza F-22.

El éxito de «Tetris» también abrió las puertas a juegos de agilidad mental como «E-Motion», una especie de billar con moléculas encadenadas, y «Pipemanía», en donde debíamos construir una tubería para evitar que se derramase el agua. Por último, el rol comenzará a hacerse popular gracias a «Heroes of the Lance», de US. Gold, que preparó el camino a la serie «Ultima».

APUESTAS SEGURAS

Atari ST y Amiga seguían centrados en los arcades y las conversiones procedentes del cine, como «Robocop 2» de Ocean,



▶Pipemania (PC)

«Regreso al Futuro II» y «Las Tortugas Ninja» de Image Works.

De las recreativas nos llegaron adictivos juegos de coches: «Chase H.Q», de Ocean, «Turbo OutRun», de Us Gold, y «Hard Drivin», de Domark. Éste sorprendió al usar gráficos 3D en primera persona en circuitos con "loopings". También gustaron el adictivo «Rainbow Island» y «Pang» de Ocean, el popular juego de "explotar burbujas".

Cerramos el año con tres geniales arcades para ordenadores: «Turrican» de Rainbow Arts, Juego del Año en varios países europeos; «Xenon II» de Image Works, un gran matamarcianos que consagró a The Bitmap Brothers; y «Beast II» de Psyg-


▶Mortadelo 2 (Spectrum)

nosis, continuación del clásico «Shadow of the Beast». Sólo algunos títulos se convirtieron a PC; los arcades para compatibles no se pondrán de moda hasta la llegada de los motores 3D. Ya falta menos... ■ J.A.P.

El Retro-TOP

EL PC SIEMPRE POR DELANTE

1990 · CLÁSICOS DE LA ESTRATEGIA

Tras años de permanecer en un segundo plano, la potencia del PC comienza a imponer su dominio y se convierte en la máquina deseada por todos. La mayor cantidad de memoria y el disco duro, –que por aquel entonces no superaba los 10 Megas de capacidad– permitían evolucionar a géneros más complejos, con juegos de mayor profundidad, tanto en la estrategia como las aventuras gráficas, lo que estaba fuera del alcance de las consolas. Todo ello, sin perder de vista arcades legendarios como «Xenon II» o «Dragon's Lair».



▲ SIMCITY. El primer juego de gestión económica que vendió millones. Sigue siendo imitado en juegos actuales.

Antes... y ahora

THEIR FINEST HOUR VS PACIFIC FIGHTERS

Lucasfilm · 1989 · PC, Atari ST, Amiga

Jugar a los simuladores de vuelo en los noventa era toda una experiencia: ofrecían una libertad de control que no estaba presente en otros géneros. Aunque gráficamente eran muy limitados –el cielo era completamente azul y el suelo una alfombra verde, con rayas que representaban carreteras en el mejor de los casos– estaban muy bien documentados y resultaban igual de divertidos que ahora. Eso sí, sólo existía una vista interna y el desarrollo se limitaba a cumplir misiones simples: derribar aviones o bombardear aeródromos y volver a casa.



¿QUÉ LE FALTABA?
Los gráficos no tenían texturas, no podías mover la vista por la cabina, el número de aviones era limitado.

Ubi Soft · 2004 · PC



En los simuladores modernos, el jugador manda. Puedes jugar en modo arcade o con los niveles de realismo al máximo. Ya no basta con pilotar: ahora tienes que planificar las misiones, elegir cómo y dónde atacar y el número de aviones implicados. Las texturas fotorrealistas y las cabinas virtuales, que permiten girar la vista en cualquier dirección, consiguen recrear la sensación de estar a los mandos de un avión. Y gracias al sonido 3D puedes saber dónde está el enemigo con los ojos cerrados...

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Los manuales de los simuladores eran mucho más completos y no requerían un ordenador muy potente.

Hechos para recordar...

RETAZOS DEL PASADO

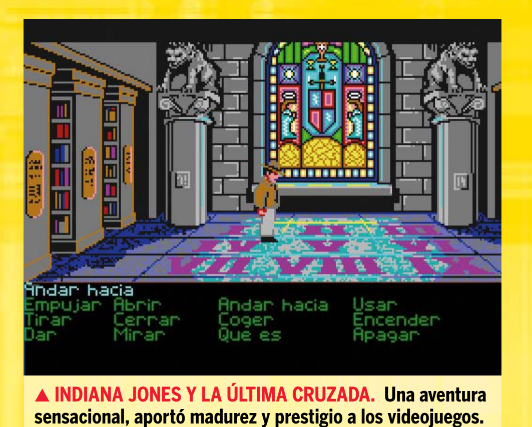
Alrededor de los videojuegos siempre surgen pequeñas historias curiosas, cuando no sorprendentes, agradables de recordar. Algunas tienen que ver con el propio origen de los juegos; otras, con las actividades que generan en torno suyo. Pequeños fragmentos de un pasado no demasiado lejano pero que, en términos de videojuegos, casi parece que fue hace un siglo...



▲ LA MÍTICA SECCIÓN DE MICROMANÍA DEDICADA AL ROL, "Maníacos del Calabozo", se estrenó en el número 29 de la Segunda Época correspondiente a octubre de 1.990.



Nuevos horizontes en el panorama de los ordenadores



▲ **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA.** Una aventura sensacional, aportó madurez y prestigio a los videojuegos.



▲ **XENON 2.** Matamarcianos cuya versión PC era igual de rápida que la de Amiga, algo excepcional en aquella época...



▲ **DRAGON'S LAIR.** El disco duro de los PCs consiguió lo impensable: una película de dibujos interactiva.

Las máquinas

LAS PRIMERAS CONSOLAS

Algunas llevaban años circulando por los canales de importación, pero la presentación de Mega Drive y Game Boy abrió un nuevo mercado en España.

▶ Nintendo NES



◀ **LA MÁS MÍTICA** Hasta la llegada de PlayStation, ha sido la más vendida de la historia. Aquí nacieron mitos como «Super Mario», «Zelda» o «Metal Gear Solid».

- Ciclo de vida: 1983-1993
- CPU: Ricoh 6502 a 1.8 MHz
- Memoria: 2 KB
- Resolución: 256x240 y 24 colores
- Soporte: Cartucho

▶ Sega Mega Drive

◀ **LA JOYA DE SEGA** La primera consola de 16 bit fue un rotundo éxito en todo el mundo. Dotada de un hardware muy potente y a buen precio, sus primeros juegos fueron conversiones de las recreativas de Sega.

- Ciclo de vida: 1989-1996
- CPU: Motorola 68000 a 7.6 MHz
- Memoria: 64 KB
- Resolución: 320x224 y 64 colores
- Soporte: Cartucho

▶ Nintendo Game Boy

▶ **LA PRIMERA PORTÁTIL** Pese a que su primera versión era en blanco y negro, vendió millones en todo el mundo gracias a juegos como «Tetris» o «Super Mario Land».

- Ciclo de vida: 1989-1998
- CPU: Z80 a 4 MHz
- Memoria: 8 KB
- Resolución: 160x144 B/N
- Soporte: Cartucho

▶ Atari Lynx

▶ **COLOR EN EL BOLSILLO** Tenía una mayor calidad técnica que Game Boy y gráficos en color, pero fue un fracaso debido a sus escasos juegos y elevado precio.

- Ciclo de vida: 1989-1995
- CPU: 65C02 a 3.5 MHz
- Memoria: 64 KB
- Resoluc.: 160x102 y 16 colores
- Soporte: Tarjeta



▲ **DICEN QUE UN JUEGO ES TAN BUENO** como el número de clones que genera. Tres clones de «Tetris»: «Block Out» de California Dreams; «Klax» de Domark, y «Columns» de Sega.



▲ **LA FIRMA ESPAÑOLA TOPO SOFT** desarrolló una adaptación a un juego de 8 bit de la película «Gremlins 2». Es la licencia más importante concedida a una compañía nacional.



▲ **MICROHOBBY ENTREGÓ SUS PREMIOS A LOS MEJORES DEL 89:** «Viaje al Centro de la Tierra» de Topo fue el Mejor Programa del Año. «Batman» y «After the War» también fueron premiados.



▲ **EN NOVIEMBRE SE ESTRENÓ EN TELE 5 "LA QUINTA MARCHA",** presentado por Penélope Cruz, que incluía un concurso de videojuegos organizado por la propia Micromanía.

Y ADEMÁS EN... 1990



» ***La historia*** la escriben también las máquinas que fracasan: el ordenador Sam Coupé de MGT, un compatible Spectrum con algunas mejoras; y la consola GX4000 de Amstrad. Eran máquinas de 8 bit cuando los 16 bit ya eran un estándar.



» ***Los videojuegos*** ya se han convertido en parte esencial del ocio de los jóvenes, así que los gobiernos comienzan a usarlos en sus campañas: todos los títulos de Erbe mostraban una pantalla antidroga con el logotipo "No juegues con tu vida".



» ***Cuando se celebra un nuevo mundial*** de fútbol la avalancha es incontenible: «Italia 90», «Player Manager», «European Superleague», «Word Cup Soccer 90», «Manchester United», «Mundial de Fútbol», «Football Manager: World Cup Edition», «Adidas Championship Football», «Kick Off II»...

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

PNY Verto GeForce 7800 GTX

Superioridad gráfica

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA · **599 €**
Más información: PNY Technologies · ***www.pny-europe.com/sp/***

Fiel a su estrategia de lanzar un nuevo procesador gráfico cada año, nVidia acaba de presentar el flamante **GeForce 7800 GTX**, que en esta tarjeta de PNY con **interfaz PCI Express** viene acompañado por **256** megas de memoria gráfica **GDDR3**. Estamos ante el nuevo referente en tarjetas gráficas, pues la GPU integra 304 millones de transistores (3 veces más que un Ahtlon 64FX). El **núcleo** funciona a **430 MHz** y la arquitectura interna dispone de 24 canales de renderizado de píxeles y 8 unidades de sombreado de vértices, lo que supone superar en 8 y 2 unidades respectivamente a la generación GeForce 6800 Ultra. Los motores internos de aceleración 3D "CineFX 4.0" se han diseñado para aumentar el **rendimiento de los sombreados** con "Shader Model 3.0" de DirectX9, por lo que en juegos como «Far Cry» la activación de este espectacular efecto gráfico **no afecta negativamente a la velocidad.** Además, el cálculo de última generación, la gestión de texturas y el sistema "IntelliSample 4.0" para antidentados de hasta 16 pases consiguen que la **calidad de imagen alcance cotas nunca vistas sin comprometer el rendimiento.**

En definitiva, nVidia ha optimizado la arquitectura interna y los motores de hardware para que la aceleración 3D sea **mucho más potente** y podamos disfrutar de majestuosos efectos gráficos e **insuperable definición**. A destacar el soporte de la **nueva interfaz gráfica** del próximo sistema operativo Microsoft LongHorn. ■



▲ **Genera una calidad visual sin precedentes que abre la puerta a una auténtica realidad virtual.**

LAS CLAVES
- Incrementa en un 200% el rendimiento de las 6800 Ultra.
- Motores de aceleración 3D de vanguardia para potenciar los sombreados y la definición visual.
- Soporte de modo SLI.
- Procesadores de vídeo de alta definición.

INTERÉS: 5/6

Creative SBS 560

Sonido envolvente para todos

ALTAVOCES 5.1 DE GAMA BÁSICA · **Precio: 54 €**
Más información: Creative · ***http://es.europe.creative.com***

Si acabas de comprar un equipo nuevo lo más seguro es que tu placa base tenga sonido multicanal integrado y si para poder disfrutarlo estás buscando un conjunto de **altavoces 5.1** con buena relación calidad precio, aquí tienes este modelo de Creative, que exhibe una **magnífica calidad** de sonido para el segmento en el que nos encontramos. Y es que tanto el **subwoofer de madera de 12W RMS**, como los cinco **altavoces satélites con 6W RMS** por canal generan un sonido envolvente con la presencia y fuerza capaz de hacer temblar tu escritorio. ■

▶ **El volumen se controla con el mando a distancia por cable.**

LAS CLAVES
- Excelente relación calidad/precio.
- Subwoofer de madera muy eficaz.
- Sonido 5.1 bien equilibrado y dinámico.

INTERÉS: 3/6

Trust GM-3500R

Para curvas imposibles

CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS · **Precio a consultar**
Más información: Benq. · **Tel: 91-375 4597.** · ***www.benq.es***

Ya sabes que los juegos de coches son otra historia cuando los controlas con volante y pedales. Si además te haces con este modelo de Trust, los efectos respuesta de fuerza avanzados **con control variable de vibración, resistencia y retroceso** te harán sentir hasta la médula cada centímetro del asfalto y las reacciones del coche. El volante dispone de **giro de hasta 250 grados**, ideal para trazar curvas cerradas sin tirar de freno de mano. Además cuenta con un **D-Pad** para vistas de ocho direcciones y de **6 botones**. ■

▶ **Las levas detrás del volante permiten gestionar la caja de cambios.**

LAS CLAVES
- Efectos de respuesta de fuerza de gran realismo.
- Amplitud de giro de 250 grados.
- D-Pad de 8 direcciones.

INTERÉS: 3/6

Creative SoundBlaster Audigy 2ZS Video Editor

Sonido y vídeo al fin del mundo

➲ **TARJETA DE SONIDO EXTERNA DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 269 €**
➲ **Más información: Creative** ➲ ***http://es.europe.creative.com***

Seguro que si eres aficionado al sonido 3D multicanal y encima haces tus pinitos en la edición de vídeo tienes un enjambre de tarjetas PCI. ¡Y tú que estabas pensando en un portátil o en un elegante "barebone"! Pues nada, Creative te ofrece una **genial solución** de la mano de esta **tarjeta de sonido externa USB 2.0** que además de integrar toda la tecnología de sonido 3D del **procesador Audigy2** dispone de **captura y codificación de vídeo por hardware** con la tecnología de vídeo DominoFX de LSI Logic. Las prestaciones de sonido son las ya conocidas de la gama SoundBlaster Audigy2 ZS, con **aceleración de audio 3D** en configuración de **hasta 7.1 canales** con **soporte de EAX Advanced HD y DirectSound 3D**, procesamiento de **sonido con 24 bit de resolución** y la excepcional calidad avalada por la **certificación THX**. Respecto al sonido de las películas, decodifica los más avanzados formatos extendidos, **Dolby Digital EX y DTS ES.** ■

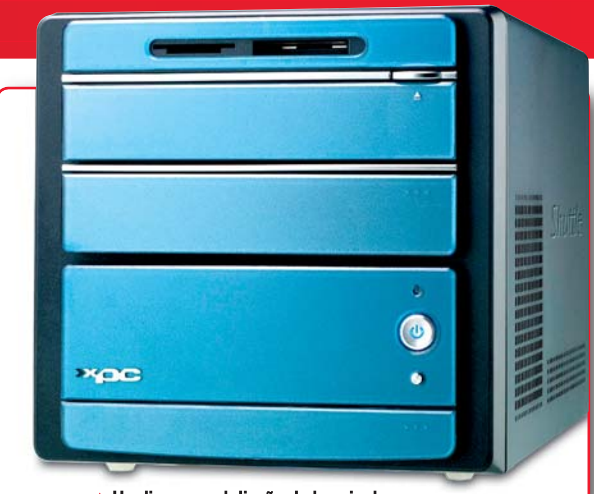


▲ **Dispone de entradas y salidas de vídeo/audio en formato analógico y digital.**

LAS CLAVES

- Solución externa USB de sonido 3D y captura de vídeo.
- Sonido 7.1 con certificación THX.
- Permite la creación de DVD en un solo paso.
- Conectividad altísima de audio y vídeo.
- Soporte de entornos de sonido 3D en juegos.

INTERÉS



▲ **Un diez para el diseño de la caja de aluminio acabado en color antracita.**

Shuttle X25P

Más prestaciones en menor espacio

➲ **MINI PC CONFIGURABLE DE GAMA ALTA** ➲ **434 €**
➲ **Más información: APP Informática** ➲ ***www.appinformatica.com***

Con el lanzamiento de este **MiniPC configurable** desaparece la diferencia de prestaciones con las torres de sobremesa, puesto que dentro de este compacto **chasis de aluminio** encontramos una placa base con **chipset nVidia nForce4 Ultra** con socket 939 **para integrar la última generación** de procesadores **Athlon64**. Tanto el sistema de disipación del procesador como el ventilador, **producen un ínfimo nivel de ruido**. Tiene dos zócalos para insertar **hasta 2 GB de memoria RAM DDR400** y dispone de un **puerto PCI Express** para instalar la aceleradora 3D que más nos convenga. La controladora de disco duro **Serial ATA II** y el **sonido 3D de 7.1 canales integrado** completan un PC tan compacto como imponente por diseño y prestaciones. ■

LAS CLAVES

- Placa base nForce4 Ultra para integrar los procesadores Athlon 64.
- Funcionamiento muy silencioso.
- Sonido 7.1 integrado.

INTERÉS

Logitech Cordless Desktop MX3100

¡Arrasa en los juegos de acción!

➲ **TECLADO Y RATÓN LÁSER INALÁMBRICOS DE GAMA ALTA** ➲ **Precio:139 €**
➲ **Más información: Logitech.** ➲ ***www.logitech.com***

Ha llegado el momento de apostar por el arma definitiva en los juegos de acción en primera persona, **un ratón inalámbrico** Logitech MX1000 con tecnología láser, **20 veces más preciso** incluso en superficies pulidas que un ratón óptico. Además, dispone de **rueda con control de movimiento lateral** Y si encima viene acompañado por un **teclado con perfil ultraplano**, hablamos de este envidiable conjunto inalámbrico de Logitech, ideal para jugones que buscan diseño, **calidad de primera y prestaciones de lujo**, sencillamente soberbio. ■



▲ **Probablemente, uno de los conjuntos de teclado y ratón mejor avenidos del mercado.**

LAS CLAVES

- Primer conjunto inalámbrico con ratón láser.
- Ratón láser de alta precisión.
- Teclado con múltiples funciones multimedia

INTERÉS

Icemat Audio Black Siberia Combo

Un todoterreno del sonido 3D

➲ **PACK DE TARJETA DE SONIDO EXTERNA Y AURICULARES** ➲ **89,90 €**
➲ **Más información: Steelpad España** ➲ **Tel: 93 874 85 85.** ➲ ***www.icemat.com.es***

Estamos ante un ingenioso **conjunto** compuesto por una **tarjeta de sonido** externa USB y **unos auriculares** de alta fidelidad. Este sistema dispone de un avanzado procesador digital de sonido **capaz de emular sonido 7.1** virtual a través de los dos canales de los auriculares. Y, aunque no suena como un sistema multicanal, sí logra ofrecer un sonido envolvente convincente y la localización de los efectos está bien conseguida, así que ya podrás disfrutar del **audio 3D de los juegos** a altas horas de la noche. ■



▶ **Sonido multicanal portátil e intimista.**

LAS CLAVES

- Emulación de sonido 7.1 en los auriculares.
- Auriculares de alta calidad en sonido y acabados.
- Tarjeta de sonido externa USB.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ABIT Fatal1ty AN8 SLI• De fatal no tiene nada

189 € · Más info.: Abit · www2.abit.com.tw/page/sp/

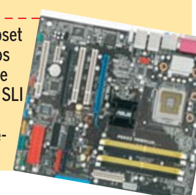
Por fin ha llegado el chipset nVidia nForce4 para Athlon64 con socket 939 y soporte SLI para instalar dos tarjetas gráficas, dirigida a maestros del "overclocking". Cuenta con el sistema de refrigeración Q-OTES y con un display de control de temperaturas. Dispone además de controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y del sistema de sonido AudioMax con configuración 7.1 multicanal.



ASUS P5WD2 Premium

214 € · Mas información: ASUS · http://es.asus.com

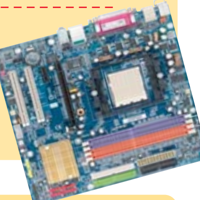
Ya está aquí el nuevo chipset Intel 955X, que soporta los nuevos Pentium4 de doble núcleo y habilita el modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas PCI Express. Integra sonido multicanal 7.1.



Gigabyte GA-K8NMF

85 € · Más información: Gigabyte · www.gigabyte.com.tw

Un precio imbatible, pues esta placa, integra el chipset nVidia nForce4 4X para procesadores Athlon64, sonido 7.1 y controladora Serial ATA con modo RAID.



Procesador

AMD Athlon 64 3700+ San Diego • Disfruta ya de los 64 bit

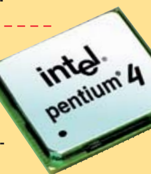
359€ · Más información: AMD · www.amd.com

Nueva generación de Athlon 64 con el núcleo "San Diego", fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB. WindowsXP 64bit ya está disponible y también la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que harán un uso intensivo de los 64 bit. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 650 3.4 GHz

429 € · Más info.: Intel · www.intel.com

La nueva era de los procesadores Pentium 4, llega con las series 600, que incorporan instrucciones de 64 bit para operar en el estándar futuro de la informática doméstica.



AMD Sempron 3000+

84 € · Más info.: AMD · www.amd.com

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica



ASUS Extreme N6800LE

219 € · Más información: ASUS · http://es.asus.com

Con su procesador gráfico GeForce 6800 LE, 256 megas de memoria gráfica y arquitectura PCI Express esta aceleradora 3D permite estar a la última en prestaciones y efectos 3D. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c que tan espectaculares resultados da en «Far Cry» con el parche 1.3



Sapphire Radeon X800 XL512

424 € · Mas información: SapphireTech · www.sapphiretech.com

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850 XT la convierten en una central de proceso de entornos 3D sin igual.

Aopen Aeolus 6600DV

154 € · Más información: Aopen · http://spain.aopen.com.tw/

Tarjeta gráfica ideal para los que tienen placa base AGP pero quieren actualizar la aceleradora 3D con una GPU GeForce 6600 con soporte de DirectX9.0c y 256 MB de memoria.



Tarjeta de sonido





SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bit a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bit. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.



Gainward Hollywood Home 7.1

37 € · Más información: Gainward · www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.

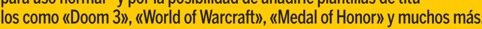


Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

56,90 € (+25 por plantilla) · Info.: Zboard · http://www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.



Raptor Gaming M2

56,90 € · Más información: Raptor Gaming (CoolMod) · www.coolmod.com

Un ratón revolucionario con su sensibilidad de 2400dpi y diseñado por los "gamers" para arrasar en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 8 botones y se puede lastrar el peso.



Logitech MX518

59,97 € · Más información: Logitech · www.logitech.com

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo. ¡Es rápido!



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

109 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato, como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € · Más info.: Creative · http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



TEAC PowerMAX HP10

44 € · Más información: Alternate · www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: **Con chipset Intel 955X**	190 €
Procesador: **Pentium 4 840 4 GHz Ext. Edition**	900 €
RAM: **2048 MB DDR2 667 MHz**	650 €
Tarjeta gráfica: **2 tarjetas GeForce 7800GTX en modo SLI**	1.200 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 4 Pro**	269 €
Disco duro: **2 discos Serial ATA/150 en modo RAID**	380 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **Plextor 716 Serial ATA**	129 €
Monitor: **LG L3020. TFT 30" 16/9**	1.799 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	430 €
Ratón y teclado: **Zboard + RaptorM2 Gaming**	169 €
Periféricos: **Logitech MOMO Racing**	124 €
TOTAL	6.289 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: **Abit Fatal1ty AN8SLI**	199 €
Procesador: **Athlon 64 3700+ "San Diego"**	359€
RAM: **2048 MB de memoria DDR a 400 MHz**	200 €
Tarjeta gráfica: **ASUS Extreme NS6800LE**	219 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy 2 ZS**	85 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	69 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **MSI XA52P Serial ATA**	129 €
Monitor: **Philips 190 E50**	149 €
Altavoces: **Creative Inspire T7900 5.1.**	109 €
Ratón y teclado: **Zboard + RaptorM2 Gaming**	169 €
Periféricos: **Thrustmaster Dual Trigger**	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Saitek R440	79,95 €
TOTAL	1.986€

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: **Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P**	60 €
Procesador: **AMD Sempron 3000+ o Celeron D 3300**	84 €
RAM: **1024 MB de memoria DDR a 333 MHz**	70 €
Tarjeta gráfica: **chipsets NVIDIA GeForce 6200 o ATI Radeon X300**	90 €
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	20 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	39 €
Lector DVD: **DVD 10X**	15 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	45 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	110 €
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	35 €
Ratón y teclado: **Logitech Internet Pro**	160€
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	14 €
TOTAL	586 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilota seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: H. de Nostromo • *http://www.hnostromo.com/*

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible, que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por su eficaz centrado.



Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

20 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

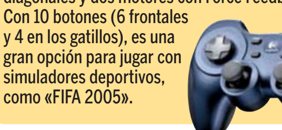
Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».



Saitek P3000 Wireless

49,95 € • Más información: Saitek • *www.saitek.com*

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

79,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Logitech MOMO Racing

124 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

54 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.



Monitores

Philips 190E50 • ¡Ahora verás!

149 € • Más información: Philips • *www.philips.es*

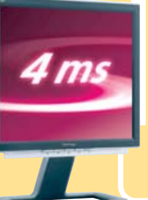
Nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla plana de 19 pulgadas para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Cumple con la normativa TCO03 para la protección ocular y su resolución máxima de 1920x1440.



ViweSonic VX724 Xtreme

470 € • Más información: ViewSonic • *www.viewsonic.com*

Puede que por razones de espacio y estética te hayas decidido por un monitor TFT, pues apunta este modelo por su fantástico tiempo de respuesta de 4 ms, un factor esencial para disfrutar de los juegos.



Benq FP231W

1369 € • Más información: Benq • *www.benq.es*

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

A la última con AGP

Llevo un año explotando a tope mi tarjeta gráfica, una FX 5600 con 256MB instalada en una placa Asus A7N8X Deluxe. Me estoy planteando renovarla pero el problema es que no encuentro ninguna tarjeta de última generación AGP para mi placa y con soporte de DirectX 9.0c. Todas son PCI Express. ¿Hay alguna por 200€? ■ Sebas Moral



Tienes varios modelos de la serie nVidia 6600GT que se ajustan a tu presupuesto y con versiones para puerto AGP. La GPU que integra soporta por hardware la ejecución del motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c. También tienes los modelos más recientes de ATI, como el X700 o, ligeramente por encima de tu presupuesto, el X800 XL, con modelos compatibles con AGP 8X.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Acelerador loco

Juego a «GTR FIA GT Racing Game» con el volante Logitech Momo como dispositivo de control, pero tengo problemas con los pedales: hay picos de aceleración o deja de acelerar a tope. He probado con el software de Logitech, pero no lo he solucionado. ¿Sabéis si existe algún remedio? ■ Rubén Martín

Es un problema que sucede con varios modelos de volante y pedales. Según el soporte técnico oficial del programa, se puede solucionar si en el menú de



configuración de los controles del juego, al calibrar el volante, asignas en primer lugar el pedal del freno y luego el del acelerador. Visita también la página web: ***www.wingmanteam.com*** en la que puedes encontrar los últimos controladores de Logitech Wingman, así como calibradores específicos para el volante Logitech Momo, como los programas «MomoTweak» y «MomoCenter».

PLACAS BASE

Instalar AMD Sempron

El modelo de mi placa base es ECS L7VTA2 con chip VIA KT400 para socket A. No dice nada de que soporte un AMD Sempron, pero como he visto que existen modelos de este nuevo procesador para socket A me gustaría saber si puedo instalarlo en mi placa. ■ David



Estás de suerte porque la última actualización de la BIOS de tu placa base, la 2.0e, indica que soporta el modelo AMD Sempron de la familia 10. Puedes descargar la BIOS desde la página ***www.ecs.com.tw*** dentro del apartado de descargas de los productos. En la misma dirección tienes la utilidad para proceder a la actualización de la BIOS. Ten cuidado porque es una operación delicada.

MONITORES

¿Juegos o TV?

Quiero comprar un monitor TFT para jugar pero que me valiese para ver la tele. Por lo que he estado viendo hay varios modelos de TV planas, incluyendo algunas de plasma. El problema es que en la mayoría no indica el tiempo de respuesta –que siempre insistís es muy importante para videojuegos– o este supera los 16 ms. ¿Sabéis si existen monitores TFT con TV y un tiempo de resupuesta de unos 8ms ? ■ Javier Pelayo

Existen, pero te van a salir bastante más caras, no sólo por incorporar la sintonización de TV,



sino porque precisan más circuitería para las conexiones de vídeo y, sin embargo, no están tienen un tiempo de respuesta optimizado para juegos. Lo más recomendable –y bastante más barato– es que adquieras un monitor TFT adecuado para juegos –con un tiempo de respuesta inferior a 8m– como el Benq FP71E+ o el ViewSonic VX724 y que también adquieras con una tarjeta PCI sintonizadora de TV –mejor si ya soporta la TDT–. Podrás ver la tele, grabar los programas al disco duro y jugar.

SONIDO

Chasquidos extraños

Tengo un PC Athlon XP 2700+ en placa base con chipset nForce y utilizo el procesador de sonido SoundStorm como dispositivo de audio en los juegos. En la mayoría, todo va bien y disfruto de un sonido 5.1 impresionante, pero en los juegos «IL-2 Sturmovik» y «Far Cry» se aprecian saltos y chasquidos en los efectos. ¿Cuál es la solución? ■ Antonio Díaz



Tienes que actualizar los controladores nForce de la placa base a la versión 5.10, que puedes descargar desde la dirección: ***es.nvidia.com/object/nforce_udp_winxp_5.10_es.html***. No olvides desinstalar la versión anterior antes de instalar esta actualización. Para ello, entra en agregar o quitar programas y selecciona desinstalar controladores nVidia nForce. Luego, reinicia el sistema y deja que Windows busque e instale controladores automáticamente. No te preocupes si da error en algunos dispositivos. Una vez en el escritorio, ejecuta la instalación de los controladores nForce 5.10 y luego reinicia el PC. Al entrar de nuevo en Windows, verás que ahora sí lo detecta e instala todo.

La pregunta del mes

Rigores estivales



Tengo un Athlon XP 2600+ con placa Gigabyte, 512 MB RAM y una tarjeta gráfica MSI GeForce FX5600 con 128 MB. Estos días de tanto calor ya se me ha apagado el PC en varias ocasiones. El equipo funciona bien a una temperatura de entre 57º a 61º pero, ¿es peligroso continuar así con el ordenador o puedo fiarme del sistema de apagado automático como medida de protección? ■José Gonzalez

No, no puedes fiarte. Retira la tapa lateral para que el ordenador disponga de mayor flujo de aire y procura canalizar algo de aire frio. Aprovecha para revisar el correcto funcionamiento del ventilador del procesador. Revisa también los ventiladores de la tarjeta gráfica y de la fuente de alimentación. Si el ventilador funciona correctamente (puedes ver que las RPM del mismo ronden las 5.000 en la BIOS) la opción más económica para reducir la temperatura es instalar una turbina que extraiga el aire de la caja al exterior, así como cambiar la pasta térmica del procesador por una de mayor calidad. La operación es delicada. ¡Cuidadito!



¿Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

UNIDADES LECTORAS

Regrabadora DVD con Serial ATA

Acabo de actualizar el ordenador y tengo una placa base con controladora Serial ATA a la que he conectado un disco duro con esta interfaz. ¿Existen modelos de regrabadoras DVD de doble capa que soporten también el Serial ATA? ■ Gabriel Martell



Sí. La verdad es que no hay mucho donde elegir. Entre los fabricantes de reconocido prestigio nosotros nos inclinamos por el modelo Plextor 716SA, que graba DVD a 16X y también discos de doble capa tanto DVD-R DL como DVD+R DL a 6X. Tienes más información en la página: ***www.plextor-europe.com.***

PROCESADORES

Problemas con HyperThreading

Tengo un Pentium 4 a 2,8 GHz con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 XT con 256 MB. El problema es que cuando intento jugar al juego de camiones «18 Wheels of Steel Pedal to the Metal» no me lo permite. ¿Puedo solucionarlo? ■ Adrián Sanmartino Amigo



Según el soporte técnico oficial del juego, en algunos sistemas con WindowsXP y un Pentium 4 con HyperThreading activado se puede producir un error que impide jugar. Pero ha sido subsanado en el parche que actualiza a la versión 1.7. Puedes descargarlo desde la dirección web: ***http://ww.scssoft.com/pttm_support.php*** Además, actualiza los controladores de la tarjeta gráfica con la última versión de los Catalyst de ATI, (en el DVD).

JUEGOS DE 64 BIT

Far Cry a tope

Acabo de comprar un PC con Ahtlon 64 3200+, 1 GB de memoria RAM y tarjeta gráfica GeForce 6600GT ¿Podríais decirme que novedades aporta la versión de 64 bit de «Far Cry», si necesito instalar el sistema operativo Windows XP Professional 64 bit Edition, y desde dónde puedo descargar el parche de marras? ■ Antonio Gil



Para poder ejecutar la versión de 64 bit de «Far Cry» necesitas instalar Windows XP Professional 64 bit Edition como sistema operativo. Respecto a las novedades de la extensión de 64 bit, además de texturas más detalladas, aumenta la distancia de visualización, efectos de sombreados y ondulaciones más realistas, más pájaros e insectos y, lo mejor de todo, dos nuevos niveles exclusivos para el modo multijugador online. Eso sí, debes descargar la versión específica en español del juego, Son 1.5 gigas que puedes descargárte el archivo desde la web: ***www.farcry-thegame.com/uk/home.php.***

SISTEMA OPERATIVO

Optimizar recursos

Tengo un Pentium 3 con 512 MB de RAM y tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 y por fin he actualizado el sistema operativo a Windows XP con el Service Pack 2, pero ahora me encuentro que muchos juegos como «MoH: Pacific Assault» o «Far Cry» van muy lentos porque el disco duro está casi siempre funcionando. ¿Qué solución hay? ■ Pablo Bernal



El problema es que sólo tienes 512 MB de RAM y Windows XP consume muchos recursos. Te recomendamos que cada vez que tengas que jugar con estos títulos, hagas un inicio limpio de Windows XP. Para ello, entra en inicio, ejecutar y teclea la palabra “msconfig”. En la pestaña “general” selecciona “inicio selectivo”. Deja marcada sólo la casilla “cargar servicios del sistema”. Luego, en la pestaña servicios, selecciona “ocultar todos los servicios Microsoft” y entonces pincha sobre “deshabilitar todo”. Aplica los cambios y selecciona “salir y reiniciar”.

ORDENADORES

Portátil al rojo vivo

Tengo un portátil con una placa VIA K8T800, CPU Athlon 64 3200 Mobile, 1 GB de RAM y tarjeta gráfica Ati Mobility Radeon 9700 con 128 MB. El problema es que cuando juego a «GTA San Andreas» el ordenador se calienta mucho y finalmente se reinicia. ■ Javier López



Acude a la tienda donde compraste el portátil para que comprueben el sistema de disipación. Respecto a los controladores, para poder instalar los últimos Catalyst de ATI, tienes que desinstalar la versión anterior.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.



▶ Si quieres convertir en el amo del Caribe, necesitas un PC capaz de hacer frente a la tremenda magnitud de «Port Royale 2». El juego combina complejos mapas en su aspecto estratégico que aconsejan disponer de no menos de **512MB de RAM**, una tarjeta gráfica que proporcione **alta resolución** y un **ratón óptico** fiable. Cuando juegues en duelos a espada, el entorno cambia a 3D, y es aquí donde vas a necesitar que tu tarjeta gráfica disponga de **128 MB** que te proporcionen un rendimiento óptimo. Basta un modelo de gama media que soporte **DirectX 9.0c**.

BOILING POINT



▶Aunque «Boiling Point» no es un juego innovador en el apartado técnico y sus gráficos no están entre los más avanzados, el tamaño de sus mapas sí que aconseja disponer de una CPU entorno a los **2,8 o 3 GHz** y sobre todo memoria RAM, que no deberá ser inferior a **1 GB**, si quieres jugar con garantías de fluidez. Asimismo, la tarjeta gráfica también debe ser potente y contar con, al menos, **128 MB**. El **sonido multicanal 5.1** también resulta apropiado.

THE BARD'S TALE



▶El remake del sensacional clásico de los 80, viene con una tecnología actualizada. En «The Bard's Tale» no verás un despliegue de tecnología avanzada, sino más bien un diseño artístico con un estilo muy peculiar. No obstante, requiere una **CPU de 2 GHz y 512 MB de RAM**. Se destaca especialmente relevante un buen sistema de control. Puede optarse por la combinación de teclado y ratón o por un **Gamepad** que debería tener un **mando analógico**.

FE DE ERRORES

▶ Este mes, ha sido corregido un error publicado en la sección de **Guía de Compras** de **Tecnomanías.** Los precios de los periféricos del fabricante Saitek no se correspondían con los de su distribuidor oficial, **Corporate-PC,** que era el indicado para obtener más información sobre los productos. Los datos erróneos aparecen ya corregidos, a partir de este mes en la **Guía de Compras.**



Nunca has visto nada igual...

PREY

Nos dejó alucinados en el E3. Es impresionante y será uno de los bombazos de 2006, así que teníamos que conseguirte en exclusiva lo último y las mejores imágenes de «Prey».

CÓMO SERÁ...

HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE 2 · ACCIÓN · 2006

- **LA ACCIÓN SE DESARROLLA** en el interior de un planetoide alienígena, donde la física y las 3D adquieren un papel casi revolucionario, siendo los protagonistas absolutos del diseño.
- **EL USO DE PORTALES** se convierte en un componente básico de la acción, abriendo y cerrando caminos a nuevos escenarios de forma instantánea.
- **LA ACCIÓN DIRECTA** se combina con puzzles que sólo se pueden resolver utilizando poderes místicos. No todo consistirá en disparar a todo lo que se mueva.
- **LA TECNOLOGÍA DE DOOM 3** se ha tomado como base para desarrollar el juego, pero ambos juegos no tienen nada que ver entre sí y sus diseños son muy distintos.

De vez en cuando aparece un juego de esos que no pasan desapercibidos y que te hacen pensar que estás ante algo que puede ser realmente bueno. Y eso nos ocurrió en el E3... ¡hace siete años! Pero lo más alucinante es que ¡nos ha vuelto a pasar ahora! Detras de esta extraña historia está «Prey», un juego que causó sensación en su presentación, hace años, y que luego fue cancelado, sin previo aviso. Ahora, cuando ha llegado el momento adecuado, 3D Realms y Human Head lo han rescatado del olvido, han retomado la idea original y lo han presentado de nuevo en sociedad, tras un desarrollo que ha estado en secreto durante los últimos tres años.

ORIGINAL Y ESPECTACULAR

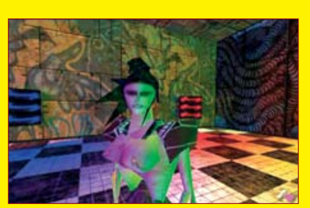
«Prey» será un juego de acción de esos que te harán olvidar cualquier tópico sobre el género. Su guión, fantástico, de ciencia ficción, y su diseño de acción, tan original como puedas imaginar, lo convierten en un título que ya dió mucho que hablar en la última edición del E3, y que dará aún más de aquí a que haga su aparición el próximo año. El protagonista de «Prey» es ▸▸

La acción más original, intensa y espectacular del momento se une a un complejo guión, de gran dramatismo



◀ **EL MUNDO ESTÁ EN PELIGRO... ¡Y TÚ NO QUIERES SALVARLO!** *Pero no te queda otro remedio. Los aliens han secuestrado a tu chica, arrasado la reserva cherokee en la que vives y te han llevado con ellos. Sólo tú puedes salvar al mundo y aunque no te apetezca no puedes hacer otra cosa.* ■

¡CÓMO PASA EL TIEMPO!



¡LO QUE DAN DE SÍ 7 AÑOS! Es el tiempo que ha pasado desde que «Prey» se presentó por primera vez en un E3 hasta que ha vuelto a nacer, tras pasar por una cancelación oficial. Pero no podía volver en mejor forma.



LA TECNOLOGÍA MANDA. La cancelación del original se debió, según parece, a problemas con la tecnología. Pero la base de la historia y de la acción permanecen casi inalterables en este "renacimiento" del juego.



▲ **¡ACABA CON ELLOS!** En «Prey» el enemigo viene de otro mundo y usa una tecnología alucinante. Lo más sorprendente son los portales, que utilizan para transportarse de un lugar a otro del espacio... ¡Mucho ojo!



▲ **¡UN BUEN MEDIO DE TRANSPORTE!** Además de a pie y con los portales, podrás moverte por el mundo de «Prey» utilizando naves como ésta. Un sencillo sistema de control con una sola mano y... ¡hale hop!



▲ **¡ACOSADO!** Tenlo muy claro: el enemigo no te va a dar ni un respiro. Habrá criaturas gigantescas y pequeñas, pero no menos peligrosas, así que más te vale andarte con mil ojos. ¡Vendrán de todas partes!



GRACIAS A DOOM 3

LA TECNOLOGÍA DE DOOM 3 ha sido la usada por 3D Realms y Human Head para dar vida a «Prey». Según parece, la fecha en que se comenzó a trabajar de nuevo en el juego (finales de 2001) lo convertían en la tecnología necesaria y más potente disponible en ese momento.

PERO SERÁ TOTALMENTE NUEVO. Poco tendrá que ver «Prey» con lo que fue «Doom 3». Ni el diseño de acción ni el uso de sus virguerías técnicas tienen mucho que ver en ambos juegos. «Prey», desde luego, tiene visos de convertirse en uno de los juegos más originales del género, y uno de esos que pueden provocar una revolución en el mismo.

Tommy, un joven indio cherokee que vive en una reserva. Allí, su vida gira en torno a su chica, camarera en el bar de su abuelo, y las nulas expectativas de un futuro interesante tras su fugaz paso por el ejército. O eso cree él hasta que un buen día aparece una nave que lo abduce a él, a su chica, arrasa el bar y media reserva. Es el comienzo de una invasión en toda regla.

UN HÉROE A LA FUERZA

Tommy se convierte en un héroe sin quererlo y en la única esperanza contra el invasor. Su herencia cherokee lo convierte en un guerrero místico que, además del uso de armas alienígenas, puede utilizar poderes especiales contra los extraterrestres. Pero lo mejor de «Prey» no será su tecnología, basada en la de «Doom 3», ni los poderes del protagonista o su estupendo guión.

A Tommy, cherokee de pura cepa y exsoldado, le toca salvar al mundo... aunque no le vaya el papel de héroe



◀ **¡PORTALES POR DOQUIER!** *Se abren y se cierran cuando menos te lo esperas. El uso de portales en «Prey» forma parte esencial de la acción y te permitirá acceder a nuevos escenarios y a combatir con nuevos enemigos que se colarán por ellos...* ■

UNA ACCIÓN IMPOSIBLE

Lo más sorprendente de «Prey» es la forma en que utilizará el espacio y el escenario como protagonista de la acción. La fantasía de la invasión alienígena ha permitido a Human Head tomarse cuantas licencias ha deseado con las tres dimensiones del espacio, de forma que podrás caminar cabeza abajo, utilizar la física como un elemento a tu favor en el combate y usar portales que se abrirán en cualquier instante, que te teletransportarán a escenarios diferentes sólo con atravesarlos. «Prey» será un pequeña locura, algo surrealista, del diseño espacial. Pero lo que esto potenciará la acción... ¡ni te lo imaginas, amigo! Súmale a esto el uso de los poderes místicos del protagonista, que podrá sacar su espíritu del cuerpo, temporalmente, para combatir o resolver puzzles. O que podrá regresar de la muerte –literalmente– en el punto en que fue abatido, gracias también al uso de estos poderes, por un tiempo limitado... Sí, queda tiempo para disfrutar de «Prey» pero, lo que promete, es algo que ya nos está haciendo soñar. ■ F.D.L.



▲ **¡SAL DE TU CUERPO!** Los poderes místicos de los cherokee te ayudarán en tu lucha contra el invasor. Tu espíritu podrá abandonar tu cuerpo para acceder a lugares donde no puedes llegar en el plano físico.



▲ **SIGUE EL DICTADO DE TU GUÍA ESPIRITUAL.** El espíritu de tu anciano abuelo te dará consejos para avanzar y combatir al enemigo con todas las armas a tu alcance, y en el uso de tus poderes místicos.



▲ **¡DALES DURO!** Las armas alienígenas formarán tu arsenal básico, junto a tus poderes cherokee. En su diseño descubrirás uno de los puntos fuertes de «Prey», por su originalidad y potencial.

Índice

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

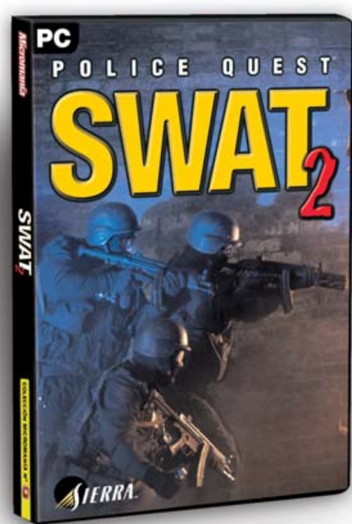
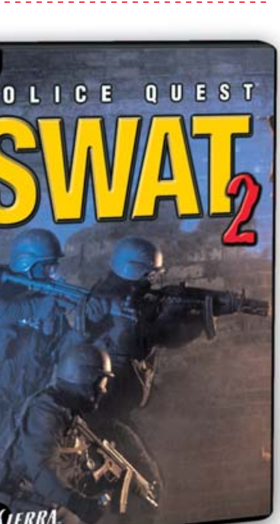
SWAT 2

Género: Acción táctica · Compañía: Sierra · Idioma: Inglés · Espacio: 607 MB

Basado en las operaciones de las unidades de intervención rápida de la policía estadounidense, –los SWAT– podrás poner en práctica sus tácticas de asalto. En las misiones de «SWAT 2» tendrás que enfrentarte a peligrosos terroristas, casi siempre parapetados, armados con explosivos y con rehenes cuya vida deberás preservar a toda costa.

«SWAT 2» está avalado por antiguos jefes del cuerpo y, como líder de una unidad, también tú podrás formar el mejor grupo de agentes para cada misión, eligiendo entre 100 fichas con distintos perfiles y habilidades.

Irrumpe en edificios oficiales, aeropuertos y pisos francos, neutralizando la amenaza sin que haya víctimas.







Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/2000/Me/XP
- CPU: Pentium 133
- RAM: 16 MB
- HD: 20 MB
- Tarjeta gráfica: SVGA con 256 colores
- Tarjeta de sonido: Compatible con Windows
- Ratón

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Dungeon Siege II Plains of Tears

Los primeros niveles



DEMO RECOMENDADA Micromanía

➲Género: Rol ➲Comp.: Gas Powered Games ➲Distrib.: Microsoft ➲Lanzamiento: 01/08/2005 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 1.5 GB

Una de los lanzamientos más esperados para los próximos es la segunda entrega del magnífico «Dungeon Siege». La demo te permitirá jugar los inicios del juego hasta el nivel llamado "Elven Shrine". Despliega una tecnología gráfica realmente espectacular, que renueva por completo el aspecto del original. Podrás poner en práctica su profundidad en la evolución de tu personaje.

Lo que hay que tener

➲Sistema Operativo: Windows 2000/XP ➲CPU: Pentium III 1 GHz ➲RAM: 256 MB ➲HD: 1,5 GB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲Ratón: Todos los controles disponibles.



Pro Cycling Manager 2005

Una etapa del Giro

➲Género: Manager deportivo ➲Compañía: Cyanide ➲Distribuidor: Friendware ➲Lanzamiento: Julio 2005 ➲Idioma: Castellano ➲Tamaño: 261 MB

En plena temporada ciclista, y cuando acaba de concluir el Tour de Francia, Cyanide vuelve a ofrecernos una nueva entrega del simulador de ciclismo más conocido de todos los tiempos, actualizada a la presente temporada. Esta demo trae consigo una de las etapas del Giro de Italia donde, como director del equipo CSC, tendrás que guiar a tus ciclistas para conseguir el éxito al final, en el alto de Sestriere. Basso o Sastre serán algunos de los integrantes más importantes de tu equipo.

Lo que hay que tener

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 800 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 500 MB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles



Chaos League: Sudden Death

Tutorial, campeonato y juego rápido

➲Género: Deportivo ➲Compañía: Cyanide Studio ➲Distribuidor: Por determinar ➲Lanzamiento: Julio 2005 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 344 MB

«Chaos League» es un delirante pero sensacional título que combina estrategia, deporte y acción. Ahora, está aquí su segunda parte, aún más divertida, con un sistema de juego más dinámico y brutal. En la demo podrás disfrutar de un partido rápido u optar por jugar una parte del campeonato. Pero si no tienes claro cuál es el sistema de juego deberías pasar antes por alguno de los muchos tutoriales con los que cuenta la demo. ¿En qué campo quieres morir?

Lo que hay que tener

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 700 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 550 MB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles.





¡¡Preview!!

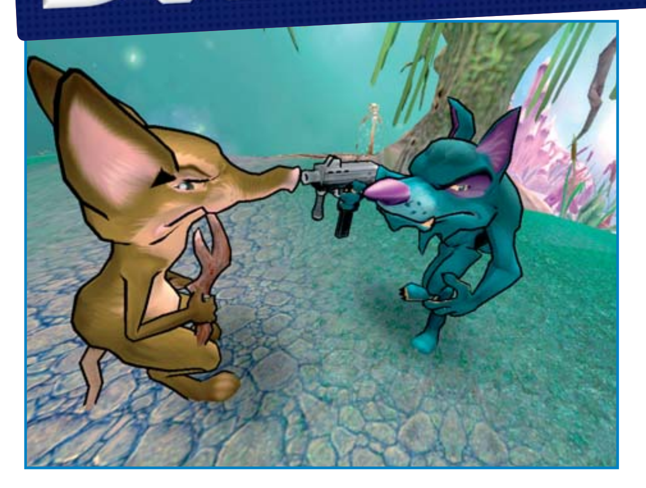
Company of Heroes

Ponte el casco si quieres verlo

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Relic Entertainment ➲Distribuidor: THQ ➲Lanzamiento: 2006 ➲Idioma: Inglés

Una de las inesperadas sorpresas del pasado E3 fue «Company of Heroes» que consiguió atraer la atención de buena parte de los asistentes a la feria. Aunque está en pleno desarrollo, comienza ya a tomar forma, abriéndose paso entre los más esperados títulos de estrategia del momento. Incluso, dentro del ámbito de juegos inspirados en la Segunda Guerra Mundial, que no son pocos. Y es que el entorno bélico de «Company of Heroes» ya se perfila como uno de los más realistas y espectaculares que podremos ver próximamente en un juego de PC. Con el vídeo de la preview, podrás hacerte una idea de lo que ofrecerá el proyecto de Relic el año que viene. ¡Atento al número de unidades en pantalla y a su grado de detalle!





Creature Conflict: The Clan Wars
Skirmish y juego multijugador

Género: Estrategia Compañía: Cenega Studios Distribuidor: Planeta deAgostini Lanzamiento: Julio 2005 Idioma: Inglés Tamaño: 272 MB

Con una mecánica de juego por turnos, este juego consta de dieciséis personajes animales, de cuatro facciones diferentes enfrentadas entre sí en 16 planetas. Con un estilo desenfadado y unos gráficos que recuerdan a los dibujos animados, los animalitos de «Creature Conflic» se disputan la supremacía de cada miniplaneta. La demo consta de un escenario en la modalidad de escaramuza y también permite un enfrentamiento multijugador a través de red local.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 300 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Saltar

Worms 4: Mayhem!
Escenario y misión

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Comp.: Team 17/ Codemasters Distrib.: Proein Lanzamiento: Julio 2005 Idioma: Inglés Tamaño: 216 MB



Grandes ejércitos de aguerridos gusanos vuelven a la confrontación en una nueva y mejorada versión de «Worms». Esta nueva versión incorpora grandes novedades en el sistema de juego. La demo consta de una misión para un solo jugador, además de un escenario rápido que te pondrá rápidamente en lucha contra otro ejército. Prepara bien tus armas...¡que las vas a necesitar!



Lo que hay que tener

Sistema Operativo: Windows 95/98/2000/XP CPU: Pentium III 1GHz RAM: 256 MB HD: 262 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:

W/A/S/D: Movimiento Ratón: Vistas Espacio: Saltar Botón dcha.: Disparo

Serious Sam 2
Sam prosigue su cruzada

¡¡Preview!!

Género: Acción Compañía: Croteam Distribuidor: Take 2 Lanzamiento: 01/10/2005 Idioma: Inglés

Sam regresa para dar caña a las hordas del Mental y también en esta segunda entrega, si te atreves a ponerte en los zapatos de este "mazas" con mal humor, vas a poder descargar tus iras contra miles de aberrantes enemigos. No hay tipo más duro ni mejor armado para hacerse cargo del "marrón". Acción sin límite en primera persona con las mínimas complicaciones. Tiros y adrenalina, como en la primera parte, sólo que ahora el juego vuelve con una tecnología gráfica muy mejorada.
En la preview podrás ver el trepidante ritmo de juego de «Serious Sam 2», con espectaculares escenas frente a enemigos finales temibles. También se muestran diversos escenarios y, prácticamente, todo el arsenal presente en el juego.



Brian Lara International Cricket 2005
Partido completo

Género: Deportivo Compañía: Swordfish Studios/Codemasters Distribuidor: Codemasters Lanzamiento: Julio 2005 Idioma: Inglés Tamaño: 311 MB

Aunque el Cricket no es un deporte especialmente extendido en nuestro país, seguro que muchos de vosotros os sorprenderíais de lo divertido que resultan si te pones a jugarlo. En la demo del DVD tienes la oportunidad de comprobarlo jugando un partido, en el que podrás escoger entre tres de los países más fuertes de este deporte: Inglaterra, India y Australia. Además, podrás escoger quién será tu rival y el nivel de dificultad con el que quieres afrontar el reto.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 430 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- 8: Comenzar carrera
- 2: Golpear Bola



¡¡Extras!!

Las Crónicas De Riddick
Editor de niveles

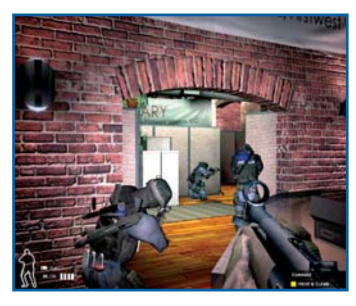
➲Género: Velocidad ➲Compañía: Starbreeze Studios
➲Distribuidor: Vivendi Universal ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 58 MB



Ante el interés generado por «Las Crónicas de Riddick», no es extraño la aparición de un potente pack de herramientas para el juego. Starbreeze, ha hecho público su GDK, que incluye un editor de niveles que podrás sumar a los existentes.

SWAT 4
Editor de misiones

➲Género: Acción ➲Compañía: Irrational Games
➲Distribuidor: Vivendi Universal ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 1 MB



Los SWAT no descansan. Y es que, apenas ha salido el juego a la venta, ya está disponible herramienta con la que generar nuevas misiones para tu equipo en «SWAT 4». Créalas tu mismo y pon al límite la capacidad de tu grupo de asalto.

¡¡Preview!!

Heroes of Might And Magic V
Escenarios épicos para hechos heróicos

➲Género: Estrategia/Rol ➲Compañía: New World Computing
➲Distribuidor: UbiSoft ➲Lanzamiento: Otoño 2005 ➲Idioma: Inglés

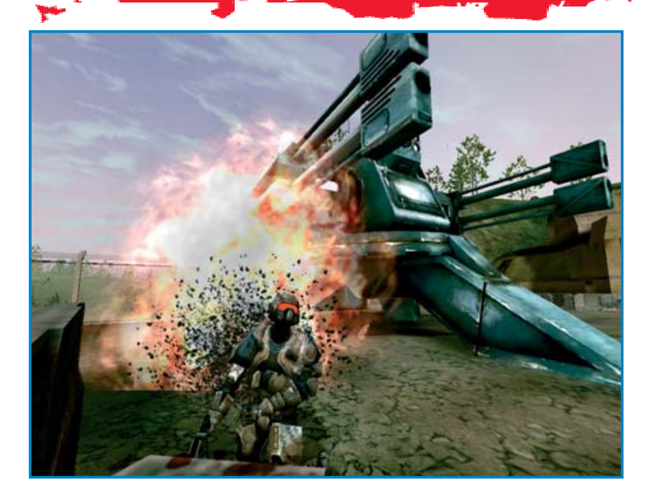
Aunque han pasado ya 20 años desde que saliera a la luz el primer título de la serie «Might & Magic» cada nuevo título sigue teniendo una legión de seguidores y más recientemente los de la saga de «Heroes of Might & Magic». La última entrega introduce por primera vez un espectacular entorno 3D que sirve de escenario para batallas por turnos. La exploración y la aventura siguen siendo elementos clave en esta última entrega, pero el vídeo que os ofrecemos muestra la mecánica de juego más profunda y un derroche de detalles de calidad audiovisual. La primera parte del vídeo se encarga de mostrar la magnitud del altísimo nivel de detalle de los escenarios y, más tarde, cómo funciona el juego en tiempo real.



Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
La llegada de las consolas

¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.990 y, con la nueva década, llegan también auténticos clásicos del videojuego que podrás ver comentados. Es un año en el que se popularizan las aventuras gráficas, con títulos como «Indiana Jones y la Última Cruzada», «Loom» y «Maniac Mansion». Sin embargo, el género de la estrategia es el que toma mayor protagonismo, gracias a la llegada de «Sim City». También irrumpe una batería de nuevas consolas, como Sega Master System II, Mega Drive, Game Boy. ¿Las recuerdas...?



Chrome: Specforce
Misión completa

➲Género: Acción ➲Compañía: Techland Studios
➲Distribuidor: Por determinar ➲Lanzamiento: Julio 2005 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 335 MB

SpecForce es la continuación de un juego de acción con el que los estudios de Techland debutaron hace un par de años: «Chrome», un juego de acción futurista, que destacó, entre otras cosas, por su avanzada tecnología gráfica. En «SpecForce» encarnas a un soldado de elite, equipado con una tecnología bélica avanzada en un entorno bélico futurista. También tendrás a tu disposición diversos vehículos. La demo, consiste en una misión en la que tendrás que asegurar un área asediada, pero contarás con el apoyo los demás soldados de tu escuadra.

Lo que hay que tener

- ➲SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- ➲CPU: Pentium III 1.3 GHz
- ➲RAM: 256 MB
- ➲HD: 560 MB
- ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➲Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

- ➲ W/S/A/D: Movimiento
- ➲ Ratón: Vistas
- ➲ Botón izq.: Disparo
- ➲ Espacio: Saltar

Actualizaciones

▶Far Cry
Actualización a la versión 1.32. Este archivo centra sus mejoras en el sistema gráfico del mismo, ya que compatibiliza ciertos aspectos del juego con los últimos modelos de tarjetas gráficas de ATI y nVidia. Igualmente solventa algunos problemas de compatibilidad con las dlls del MOD SDK del juego.

▶Imperial Glory
Se trata de la primera actualización oficial del juego. Con su instalación se corrigen los problemas de compatibilidad detectados entre el juego y las placas base con chipset Intel, las cuales no eran capaces de lanzar el juego en multitud de ocasiones.

▶SWAT 4
Actualización a la versión 1.1. Además de diversas correcciones de código para solventar problemas de distinta índole, este archivo te ofrece 3 nuevos retos para el modo multijugador (MP-ConvenienceStore, MP-Hotel and MP-JewelryHeist). Igualmente añade el SDK del juego para el desarrollo de nuevos niveles y mapas.

▶The Chronicles of Riddick
Actualización a la versión 1.1. Esta actualización ha sido recomendada de manera encarecida por el equipo de desarrollo. En ella se corrigen problemas gráficos graves detectados, especialmente con tarjetas gráficas nVidia.

▶Splinter Cell: Chaos Theory
Actualización a la versión 1.03. Este archive actualiza desde la versión 1.02 del juego. Este archivo soluciona problemas de movimiento del ratón encontrados en el juego, además de eliminar las incompatibilidades con las gráficas ATI Radeon de la serie 9700. Igualmente se han solucionado errores con la conexión a través de routers provistos de los sistemas NAT.

▶Cossacks II: Napoleonic Wars
Actualización a la versión 1.1. Esta actualización corrige algunos problemas detectados con los movimiento de los caballos. Igualmente solventa algunos errores en el Chat del modo multijugador.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE 

No te pierdas...

PATH OF NEO

Después de las películas, llega el nuevo universo The Matrix. ¡Descubre la aventura en la que podrás convertirte en el Elegido!

Y en nuestro DVD

CICLYNG MANAGER 2

Juego Completo Original para PC

¡No esperes a que te la cuenten en la tele! Vive en tu PC la Vuelta Ciclista!



▲ Dirige a tu equipo favorito, consigue el maillot amarillo y conviértelo en el mejor de la vuelta.





▲ Planifica tus tácticas de carrera, haz un seguimiento en tiempo real y ¡consigue la victoria!

100% ORIGINAL

PC
Cycling Manager 2
Oscar Freire
FRIEND WARE
www.friendware.es
CYANIDE

Y además, las mejores demos jugables del mes, previews y nuevas sorpresas para seguir celebrando el Año de Micromanía.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.